

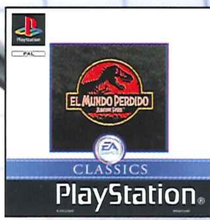
OTICIAS • REVIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 51
975 Ptas.
5,87 €
REVIEW PSONE
FINAL FANTASY IX
Yitán, ladrón de corazones
REPORTAJE
SOUL REAVER 2
Pon a salvo tu alma
A CONCURSO
50 LEGEND OF DRAGOON
20 WDL THUNDER TANKS
25 ARMY MEN AIR ATTACK 2
REVIEW
DUKE NUKEM
DANGER GIRL
102 DÁLMATAS
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL
POINT BLANK 3
AQUA GT
ONI (PS2)
NBA HOOPZ (PS2)
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)
REPORTAJE
C 12 RESISTENCIA FINAL
A toda máquina
CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001, MTV SPORTS PURE RIDE, WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?, ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001, THE MUMMY
ADEMÁS WWF SMACKDOWN 2, MOTO RACER WORLD TOUR, SHEEP, 3, 2, 1... A PITUFAR
00051
8 414090 112772

Lo único que se ha reducido es el precio.

2.475

La misma calidad, la misma acción, el mismo juego,
pero a un precio mucho menor.
Busca estos 10 títulos para PlayStation
y verás la diferencia.



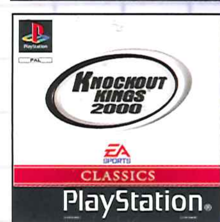


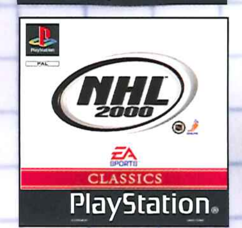
















EA
ELECTRONIC ARTS

CLASSICS

© Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. EA GAMES, el logotipo EA GAMES, EA SPORTS, el logotipo EA SPORTS y "if it's in the game, it's in the game" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU y/u otros países. EA GAMES™ y EA SPORTS™ son marcas de Electronic Arts™. PlayStation y el logotipo PlayStation son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Productos disponibles en:



Editorial

Sega ha protagonizado este mes una de las noticias de más peso en el universo consolero. Éramos muchos los que lo vimos venir: Dreamcast, la única consola por ahora que ofrece jugabilidad *on line*, no ha pasado del primer asalto en el combate contra la bestia negra de Sony. A cambio, y en una acción que demuestra su gran capacidad de reacción en cuanto a estrategia corporativa, ha decidido emplear todos sus esfuerzos en el desarrollo de software para otras plataformas, incluida PS2. Esto quiere decir que pronto tendremos en nuestra consola negra juegos típicamente «dreamcastianos», como *Crazy Taxi* o *Space Channel 5*. Habrá que ver también cómo se realizan estas conversiones a PS2. Las seguiremos con atención durante los próximos meses porque puede que nos llevemos alguna que otra sorpresa. Esperemos que sea agradable, claro.

Por otro lado, puede que nuestra PlayStation2 haya recibido algunas críticas, pero todos sabemos, y desde esta columna lo reafirmamos, que es la consola de videojuegos más completa creada hasta ahora, por mucho que se hayan comentado aspectos subsanables. La consabida falta de buenos juegos, por ejemplo, es un hecho que la misma Sony asume sin complejos. Phil Harrison, vicepresidente de I+D de esta compañía en Estados Unidos, reconoció durante una reciente conferencia de prensa celebrada en Londres, que aunque el nivel de calidad máximo de juegos para PS2 será mucho más elevado, también llevará más tiempo alcanzarlo. En otras palabras, con PSone, nos comíamos unas fresas deliciosas. Ahora, si queremos saborear la mermelada de fresas que nos brinda PS2, los desarrolladores tendrán que aprender a mezclar los ingredientes en su justa proporción. Y eso requiere dedicación.

Esta inversión de tiempo se traduce, a su vez, en un aumento de los costes. De ahí que los títulos nos puedan parecer caros a primera vista o que el precio de la máquina nos resulte algo elevado. Y puede que así fuera si el comprador la usara sólo como una mera consola de videojuegos. Pero no olvidemos que estamos ante un sistema de entretenimiento revolucionario, con DVD, posibilidad de conexión a Internet e interacción con otros dispositivos de alta tecnología, como cámaras digitales. En el fondo, estamos pagando por la modernidad. ■

Mònica Bassas

31 DE MARZO DE 2001

;taff
:dita: MC Ediciones, S.A.
)irectora edición española: **Mònica Bassas**
lefe de redacción: **Oriol García**
:oordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
.luís Guillén

:olaboradores
;ergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Albert Font,
Ioaquín Garzón, Asunción Guasch, Juan Pascual Martínez,
:lisabeth Masegosa,Joan Piella,Eduard Sales, Guillem Vidal.

otografía: Carles Plana

lirección editorial
:ditora: **Susana Cadena**
;erente: **Jordi Fuertes**

'ublicidad
)irectora de ventas: **Carmen Ruiz**
'º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

'ublicidad:
3eatriz Bonsoms
)rense, 11 28020 Madrid
el: 914 170 483 Fax: 914 170 533

'ublicidad de consumo
)omènec Romera
'º San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
el. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

uscripciones
/lanuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
el: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

ledacción *PlayStation Magazine*
/IC Ediciones, S.A.
'º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

ilmación y fotomecánica
/IC Ediciones
'º San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

mpresión
'rinter IGSA
el: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
mpreso en España - Printed in Spain

istribución
oedis, S.L.
.venida de Barcelona, 225
/lolins de Rei, Barcelona
oedis Madrid:
aforja, 19-21 esq. Hierro
olígono Ind. Loeches
orrejón de Ardoz. Madrid

ISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
ud América, 1532.1290 Buenos Aires.
el: 301 24 64 Fax: 302 85 06
istribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

ISTRIBUCIÓN MÉXICO:
nportador Exclusivo: CADE, S.A.
/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
elegación Miguel Hidalgo México D.F.
el: 5456514 Fax: 5456506
istribución Estados: AUTREY
istribución D.F. UNION DE VOCEADORES

dita
MC
IC Ediciones, S.A.
dministración
º San Gervasio, 16-20,
8022 Barcelona
el: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

os artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *PlayStation Magazine* son *copyright* de Future Publishing Limited, Reino Unido, 1996. odos los derechos reservados. Los logotipos «PS» y «PlayStation» son arcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Para más información sobre esta revista u otras de Future Publishing, contacten a través del Web: http:// www.futurenet.com

Difusión controlada por 

ARi Asociación de Revistas de Información



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

SUMARIO

NÚMERO 51
MARZO 2001



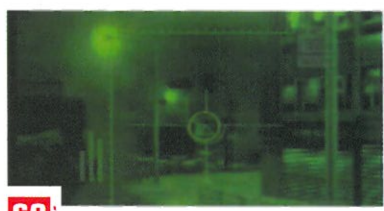


PROYECTOPLAY


32 FORMULA ONE 2001


36 LOONEY TUNES: PERRO Y LOBO

PREVIEWS

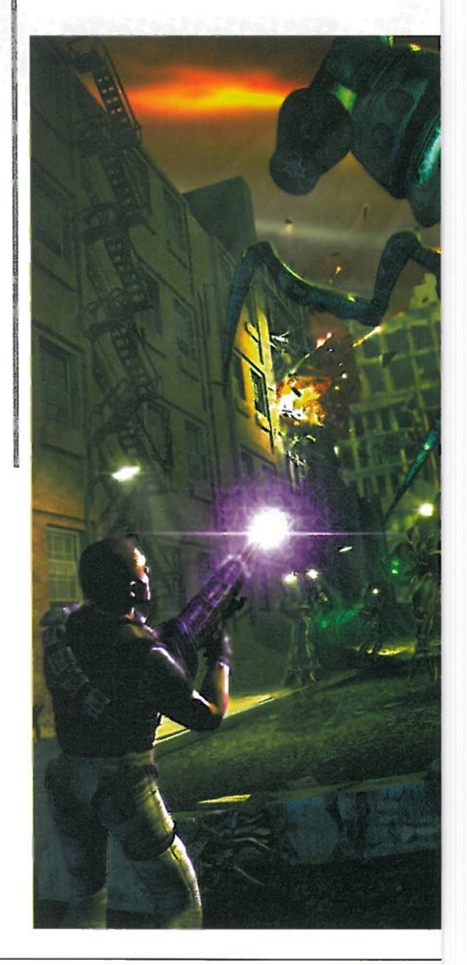

69 ROBOT WARLORDS


42 ISS PRO EVOLUTION 2

«Una sabrosa mezcla de acción gratificante y puzzles que te harán saltar chispas del cerebro»

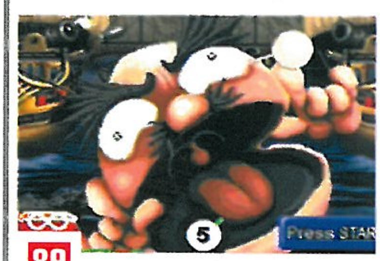
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
PÁGINA 046

REPORTAJES





REVIEWS



89 POINT BLANK 3



64 STREET FIGHTER EX3

«La rica variedad armamentística y las misiones compensan el estrambótico argumento»

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

PÁGINA 084

Espacio CD:

Nuevas demos que dan mucho juego

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001 JUGABLE
Juega al fútbol desde el sofá. Es el deporte más seguro (menos para el colesterol)

MTV SPORTS PURE RIDE JUGABLE
Disfruta haciendo cabriolas en la nieve

¿WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? JUGABLE
No, Carlos Sobera no aparece. Lo sentimos

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001 JUGABLE
Entrénate para dar órdenes y pelearte con la estrella de turno

THE MUMMY JUGABLE
¿Nunca has querido tirar de la venda de una momia? Pues ésta es tu oportunidad

WWF SMACKDOWN 2 VÍDEO
Macarras entre las cuerdas

MOTO RACER WORLD TOUR VÍDEO
Tubos de escape en todo su esplendor

SHEEP VÍDEO
O de cómo ha evolucionado la profesión de pastor

3, 2, 1... A PITUFAR VÍDEO
Carreras de karts en tu Play

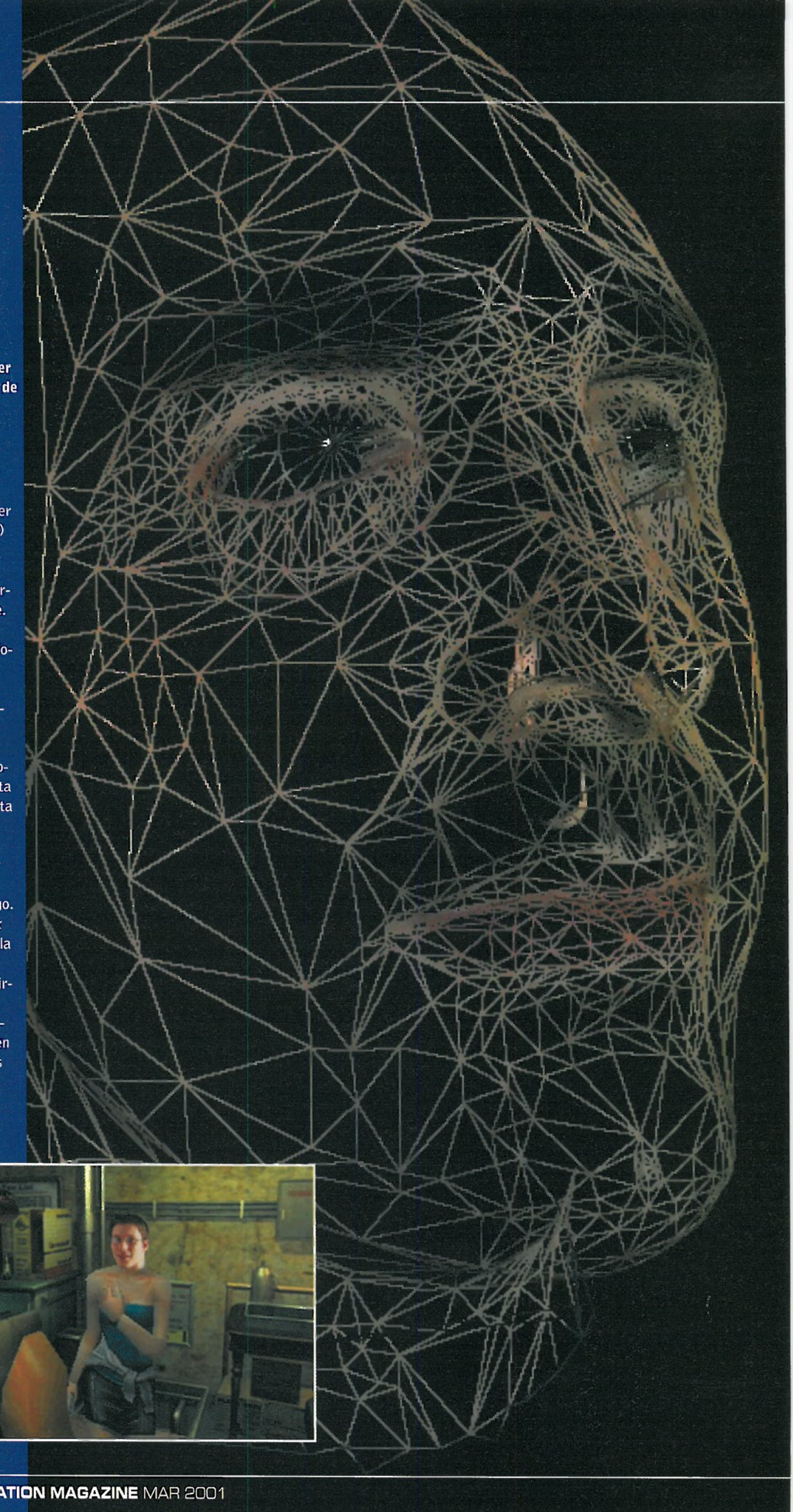
VE A LA PÁGINA 119 ¡AHORA!

LOS JUEGOS ESTÁN A PUNTO DE ADENTRARSE EN UNA NUEVA FASE DE INTERACTIVIDAD

SE TÚ MISMO

- Captura facial
- Deja fritos a tus amigos
- Envejece durante la partida
- Emociones virtuales

Deja que la firma de alta tecnología Digimask se encargue de hacer una réplica de tu cara y luego contempla cómo cambia —como si de un Dorian Gray virtual se tratara— durante la partida...



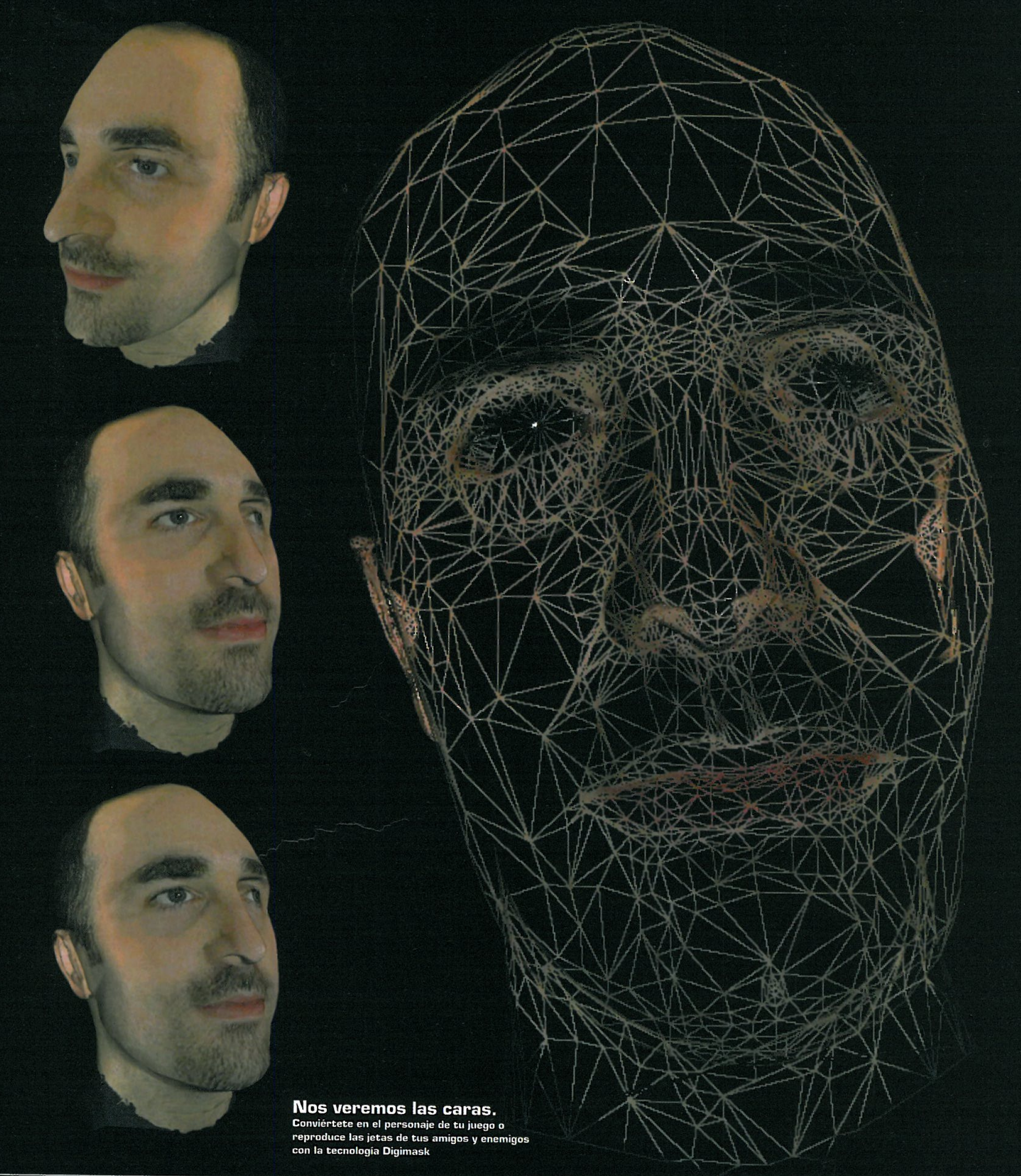
En *WWF Smackdown 3*, la tecnología desarrollada por la compañía Digimask, con base en Surrey, Gran Bretaña, te brindará la oportunidad de crear un luchador con tu cara. En lugar de recurrir a una cabina especial para obtener el parecido, lo único que tienes que hacer es mandar un par de fotos tuyas (una de cara y otra de cuerpo entero) a la compañía y, a partir de las fotos, ellos se encargan de construir una máscara que reproduce tus ojos, pelo, tono de piel y estructura ósea y te la devuelve por correo electrónico. Este sistema puede incorporarse a cualquier juego que permita el uso de este tipo de software.

La verdad sea dicha: enfrentarte cara a cara con The Rock y compañía es sólo el principio. Compañías como Televirtual afirman que clonar caras no tardará en ser un proceso que podrás realizar en casa y con las zapatillas puestas, con la ayuda de dispositivos tales como las cámaras digitales compatibles con PS2, de Sony. Crear parecidos virtuales de tu familia y amigos (y enemigos) será coser y cantar. ¿Qué tiene eso de fantástico? Bueno, imagínate una aventura en que tu novia (o la de un amigo tuyo) encarna el interés romántico de la historia, tus amigos forman el equipo SWAT y, (¡narices!), tu madre resulta ser la asesina secreta que intenta cargarse al presidente, y tu pregunta estará más que contestada. Los fanáticos de los PC ya han fijado la vista en juegos capaces de leer tu correo electrónico y asignar los nombres de tu libreta de direcciones a los personajes del juego. ¿Por qué no también con las caras?

Otra idea intrigante es que tu cara puede alterarse durante el juego. Esto ya pasa con los personajes del próximo JDR de Lionhead, *Black & White*, pero cuando resulta que el personaje eres tú, ¿te imaginas la impresión que puede causar? Podrás protagonizar un JDR en el que envejecerás durante la misión, un juego de horror en el que tu pelo virtual se vuelva cano del miedo o un *shoot 'em up* en el que te vayas cubriendo de cicatrices y quemaduras en el combate hasta que termines convertido en un tipo duro marcado por el láser y transformado en un *ciborg* gracias las partes mecánicas que sustituyen a los miembros que has ido perdiendo.

Los efectos más sutiles podrían exprimir a tope el potencial del Emotion Engine de PS2. Ya en 1996, el título de Psygnosis *Sentient* permitía que tu personaje recurriera a las expresiones faciales para persuadir al resto de personajes de que te echaran una mano. Ahora la ciencia que permite el mapeado de caras reales se ha puesto al día, ya que la tecnología Digimask posibilita que tu cara virtual imite tus expresiones de rabia, tu risa, tu forma de cantar e incluso el habla. Evidentemente, la pregunta del millón no es otra que: ¿te gustaría ser tú mismo en un juego o te apetecería encarnar a otra persona? Y algo todavía más importante: ¿a quién te apetecería borrar del mapa? ■

Monstruos horripilantes. **Los jugadores pueden crear todo tipo de payasadas clónicas, como bien demuestran estos dos ejemplos en *Resi***



Nos veremos las caras.
Conviértete en el personaje de tu juego o reproduce las jetas de tus amigos y enemigos con la tecnología Digimask

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION

«Tu misteriosa y atlética enemiga da volteretas para esquivar tus balas y es una luchadora temible»

ESTE MES...







¡LO PROBAMOS!

METAL CANDENTE

METAL GEAR SOLID 2: LA DEMO JUGABLE DEL REGRESO DE SNAKE NOS DEJÓ PASMADOS



Desde que se iniciaran los rumores, allá en 1999, de que Hideo Kojima tenía en mente crear una secuela *Metal Gear Solid*, los PlayStationeros llevan meses esperando esta noticia. Un representante de Konami burló nuestras cámaras de vigilancia y se coló en la redacción de *PSMag* con una demo jugable de *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Asombrosa.

Prometimos comernos el sombrero (*PSMag 50*) si *MGS2* no alcanzaba el puesto de «mejor juego de la historia». Y parece que los sombreros no sólo no se moverán de nuestras cabezas, sino que además pronto nos los tendremos que quitar ante la genialidad de Kojima. El notición es que podrás catar el primer nivel si compras *Z.O.E.* para PS2.

Empezamos nuestra misión armados con una pistola Beretta modificada para lanzar tranquilizantes y, casi sin pensarlo, probamos el fabuloso modo en primera persona. Lo cierto es que este modo realmente te hace sentir como si estuvieras embutido en el traje de Snake, sobre todo si tenemos en cuenta que la lluvia llega a entorpecer tu visión. Nos empieza a caer la baba.

Eso sí, la experiencia jugable iba precedida por unos cuantos minutos de secuencia de vídeo que nos dejaron con la boca abierta y calados hasta los huesos. A través de ésta, vemos cómo Snake se infiltra en un barco que transporta una mercancía muy valiosa, justo en el momento en que unos soldados rusos lo secuestran. De repente, estamos guiando a nuestro hombre hasta el puente para descubrir adónde se dirigen estos canallas.

Pronto nos damos cuenta de los exquisitos movimientos de Snake. Echa una ojeada desde una esquina y vuelve a arrimarse a la pared con la agilidad de un gran maestro de las artes marciales. Efectúa unos disparos y vuelve a meter un cargador con una elegante precisión. Acabamos con unos cuantos hombres y luego lanzamos sus cuerpos al mar antes de adentrarnos en el buque, pero nos olvidamos del rastro de barro que vamos dejando. Después de unos cuantos pasillos, el conocido radar de la parte superior derecha de la pantalla se transforma y nos muestra a un guardia que descubre nuestras pisadas. Es el momento de largarse.

El sitio no sólo está lleno hasta los topes de soldados, sino que también hay un circuito cerrado de televisión que vigila algunos de los pasillos. Un mirada rápida a nuestro inventario nos descubre una granada electromagnética. La activamos para interferir los circuitos electrónicos de la cámara, y nos la cargamos de un solo disparo. Avanzamos con cuidado. Una sombra nos indica que hay un hombre a la vuelta de la esquina. ¡Qué lástima que pasáramos



El combate cuerpo a cuerpo supone un grato respiro después de haber merodeado por todo un nivel. Mmm, qué relajante...



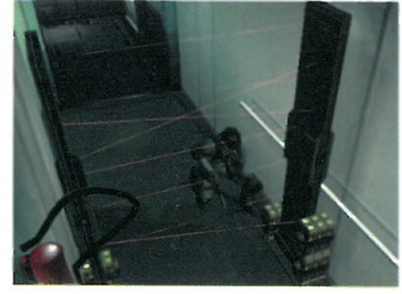


Levantad escudos. MGS2 ofrece una IA enormemente mejorada. Lo cual significa que deberás tener la destreza de un experto tirador si pretendes eliminar a tus enemigos, protegidos tras sus escudos









por alto esas cajas de aspecto inofensivo! Unos segundos más tarde, explotan y destrozan las piernas de Snake. *Game over.* ¿Continuar? ¡Sí, claro! Volvemos a estar en el pasillo, y esta vez ponemos la perspectiva en primera persona. Modo Snake. Disparamos al extintor que está al lado de las cajas y todo queda lleno de polvo, con lo que advertimos los delgados rayos láser con los que antes hemos tropezado. Cuerpo a tierra y nos deslizamos por debajo. Definitivamente, estamos ante algo muy especial.

Metal Gear Solid 2 está salpicado de detalles brillantes. El sistema de efectos de partículas consigue que tanto los cristales como las simples verduras terminen hechos añicos de forma realista. En el bar nos lo pasamos en grande —evidentemente—, disparando a las botellas y observando cómo el líquido se derrama hasta el suelo.

La variedad de cámaras le añade un toque genial al ambiente y la IA parece impresionante, ya que los soldados son capaces de moverse con sigilo o de propinar un puntapié a un compañero dormido para que se dirija adónde está el fregado. El truco de la radio del que ya habíamos oído hablar también es genial. Si disparas al transmisor de un soldado, verás como éste lo sacude sin entender lo qué sucede y luego se aterroriza antes de que lo mandes a dormir con un dardo.

La demo termina con Snake enfrentándose a Olga Gurlukovich en un combate cuerpo a cuerpo. Tu misteriosa y atlética enemiga da volteretas para esquivar tus balas y es una luchadora temible. Desgraciadamente, con una bala en el ojo, no es tan dura como parece. Sólo conseguirás salir triunfante si te vales del sigilo, te cubres cuando toca, y mides cada uno de tus disparos.

Nos pasamos algún tiempo repitiendo algunos fragmentos y explorando nuevas posibilidades, como disparar a los temblorosos cadáveres o meter cuerpos en los armarios. También hay un menú en el que aparecen todos los movimientos especiales, con un fragmento del juego que muestra a Snake haciendo de todo, desde romperle el cuello a un hombre hasta lanzar una ráfaga de puñetazos.

Apenas habíamos empezado a meternos en el juego cuando reapareció nuestro contacto de Konami, pronunció una contraseña secreta y se llevó el disco de nuestras manos. Su escudo de plexiglás le protegió de una lluvia de latas de cerveza y el muy canalla logró huir. Estamos desesperados. ¡Que llegue *Z.O.E.*! ■

UN ESPÍA EMPAQUETADO

EL AGENTE MÁS TEMIBLE DEL MUNDO CON UNA CAJA EN LA MOLLERA

En esta obra maestra asistimos al divertido retorno de la caja de cartón. Snake sube por unos escalones, metido en una caja, y avanza con cautela hacia una habitación por la que merodean dos guardias. Cuando nos dan la espalda, nos escabullimos detrás suyo, parándonos en seco cuando se giran. Digno de Chaplin, vamos.

Al tercer movimiento nos detecta una cámara de vigilancia; la música cambia y, de repente, el mejor agente secreto del mundo pone pies en polvorosa y baja a toda leche por unos escalones con la cabeza metida en una caja de cartón. En un almacén nos encontramos con las hermanas mayores de la caja y nos ocultamos tras ellas.

Los dos guardias aparecen y se hacen señas al registrar la habitación. Cuando los dos están de espaldas, nos levantamos y nos escabullimos hacia la libertad.



El «cajero». Una de las combinaciones más extravagantes que hayamos visto en un videojuego. Después de romperle el cuello a un soldado, vas y te escondes dentro de una caja. Casi surrealista

SNAKE AL DESCUBIETO

Sigilo es la palabra clave de esta increíble aventura de acción, pero alguna vez vas a encontrarte cara a cara con tus enemigos...

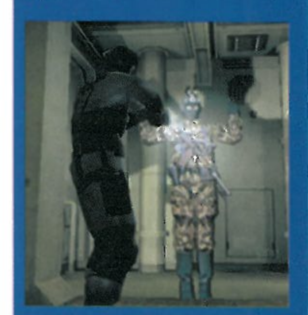
¡MANOS ARRIBA!

Encontramos a un guardia adormilado y le disparamos un tranquilizante en el tobillo, lo cual ya basta para atemorizarlo. Inmediatamente, levanta las manos por encima de la cabeza y nos suplica que no le disparemos.

Continúa suplicando piedad mientras andamos alrededor de él, con la pistola clavada en su pecho, hasta que nos quedamos mirándole a los ojos. Nos movemos para apuntarle a la cabeza con la Beretta modificada de Snake y, de repente, nuestro amigo ruso empieza a temblar de miedo, soltando munición para apaciguarnos.

Apartamos la mirilla láser de su frente y descendemos con ella hasta su pecho. Por un momento se calma, respirando profundamente... hasta que nuestra arma se detiene apuntando a su entrepierna. De repente, se pone a temblar más violentamente y nos implora piedad de nuevo a la vez que deja caer unas raciones.

Con esto ya basta: no conseguiremos sacarle nada más. Con un disparo en la cabeza le dejamos fuera de combate y le metemos una bala a su radio para asegurarnos de que no dé la alarma cuando se despierte. Buen trabajo.



ACORRALADO

Mientras registramos un cuerpo en busca de algo útil nos pillan con las manos en la masa y tenemos que huir a toda prisa por unas escaleras. Al ver una taquilla, nos metemos dentro con la esperanza de que nadie nos localice.

Un guardia, que luce un escudo de plexiglás, avanza hacia Snake mientras escudriña la zona atentamente. Para nuestro alivio, pasa de largo, pero sabemos que el peligro no ha pasado todavía, ya que ha hecho señas a sus colegas y toda la sección está en estado de alerta.

Al cabo de un momento, vuelve. Por lo visto no está muy satisfecho pensando en que hayas podido desaparecer así como así. Toda la redacción tiene el corazón en un puño cuando el desconfiado guardia se percata del armario y avanza con cautela hacia él. ¿Será que nos ve a través de las rendijas? Tal vez no, pero sea como sea el condenado no nos quiere dejar en paz y abre la puerta de par en par. Suena una música, se escuchan unos disparos, corre la sangre...

PRESENTACIÓN DE JUEGOS PS2

DEL ASFALTO AL BARRO

SONY PRESENTA *THE GETAWAY* Y *WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001*

Londres. Un restaurante de lujo. Una pareja, él de porte adusto y sombrío, ella de melena lacia y piernas embriagadoras. De pronto, unos individuos encabezados por un robusto ejemplar calvo y cicatrizado, irrumpen en el local, abofetean a la chica y ante el estupor del resto de comensales, se la llevan entre gritos. Su novio-acompañante se encara con los mafiosos. Hay un forcejeo. Se oye un disparo. Se cierra el telón.

En realidad, no era más que una opereta orquestada por Sony para presentar *The Getaway*, y lo cierto es que pocos (¿tal vez ninguno?) de los periodistas que tan tranquilamente disfrutaban de su copa de vino en el restaurante se tragaron el camelo. En realidad, no fue nada gratuito que Sony decidiera introducir su juego de la mano de estos actores, ya que la historia se supone un aspecto fundamental en *The Getaway*. Muestra de ello es que Soho Studios, que está desarrollando este producto para Sony, ha contado con la participación de profesionales del mundo del cine, quienes han confeccionado *storyboards*, buscado localizaciones y, en general, han dotado de cierta solidez al argumento del juego. Asimismo, para dar más consistencia a los personajes poligonales, se mapearon los rostros de los actores y luego se crearon unas texturas de piel de lo más verosímil mientras, por otro lado, se diseñaba una estructura para las animaciones faciales. Esta estructura, semejante a un sistema de músculos vectoriales, permite insuflar vida a los personajes del juego al combinar unas expresiones básicas (alegría, tristeza, rabia, etc.) para producir cientos de movimientos distintos. Esto, sumado a la captura de movimientos de los actores, consigue recrear esta sensación de realismo que busca todo el juego.



Arriba: un coche de rallies auténtico con el que removimos tripas y demás. Debajo: el jefe desarrollador de *The Getaway* (izquierda) y el responsable de localizaciones, *storyboards*, y otras lides cinematográficas







Así de ocupada se muestra la gente de Soho Studios, encargada (entre otros) de llevar a buen puerto *The Getaway*

Pero el aspecto más destacable de *The Getaway* no es precisamente su argumento (al fin y al cabo, otra historia de gángsters, venganzas y tiros), sino la precisión y detalle con que se ha reproducido todo el entorno. Ambientado en una área de 50 km² en el centro de Londres, este título recrea con minuciosidad las calles y edificios más significativos de la capital británica, desde las Casas del Parlamento o el Tower Bridge hasta el pub del Soho donde acostumbran a tomar unas pintas el equipo de desarrolladores.

Con este sugerente entorno por banda, deberás conducir a toda prisa para cumplir con éxito tus misiones, sorteando el incesante tráfico y evitando en la medida de lo posible a la pasma. En principio, por suerte, no tienes por qué temer a los peatones, que se apartarán diligentemente de un salto cada vez que tus instintos criminales te induzcan a embestirlos... Aunque si en algún momento te cansas de tanto conducir, siempre puedes optar por salir del vehículo y tomar el coche de San Fernando. A pie también se puede llegar a muchos sitios, ¿sabes? Y además, siempre puedes hacer mejor uso de la pistola... Por si fuera poco, cuando vayas correteando por ahí, tendrás la posibilidad de entrar en ciertos edificios (ocho en total), reproducidos con el mismo gusto por el detalle que se aprecia en el resto de escenarios al aire libre. Un consejo: mantente siempre en el lado izquierdo de la calzada...

PAPÁ, NO CORRAS

Por la noche nos encontrábamos ya apartados del mundanal ruido en un hotel a las afueras de Oxford. A la mañana siguiente nos esperaba, eso sí, un regreso al ruido y, sobre todo, al barro...

Para la presentación de *World Rally Championship 2001*, de Cambridge Studio, Sony organizó una jornada de lo más pringosa en la campiña inglesa, consistente en darse un garbeo a 100 km/h por una pista de entrenamiento de rallies y luego subirse a un armatoste con ruedas cuyo principal objetivo en la vida parece consistir en levantar el máximo de fango posible. Así que, olvidándose de resacas nocturnas, nos encaramamos a estos vehículos y dejamos nuestras vidas (y nuestra pulcritud) en manos de Dios.



Cómo disfrutar de unos días de barro y ajetreo en la campiña británica: subirse a uno de estos trastos con ruedas y esperar que salpiquemos al de detrás

Por suerte, no era Dios quien conducía, sino alguien mucho mejor; David Higgins, piloto profesional de rallies y un artista del cambio de marchas. Así que nos lanzamos a toda leche por el embarrado y empedrado mundo de los rallies y de esta guisa disfrutamos de una experiencia única, donde la emoción y la velocidad se mezclan con los salpicones y retortijones estomacales.

Para los que no tengan la suerte de poderse montar en uno de estos cacharros en algún momento de su vida, siempre les quedará la esperanza de jugar a *WRC 2001*, que de paso tiene la ventaja de evitarte el trasiego intestinal. Y es que, si algo tiene *WRC*, al igual como sucedía con *The Getaway*, es esta voluntad de realismo a ultranza, aunada con una sensación de espectáculo. En este sentido, por ejemplo, cabe destacar el firme empeño que han mostrado los desarrolladores a la hora de reproducir las texturas de los paisajes. Las piedras, los taludes, los árboles... todo rebosa «detallismo» y ayuda a recrear una experiencia de lo más trepidante. Y para terminar de vestir esta experiencia, nada mejor que ofrecer varias cámaras que le den al conjunto (especialmente, en el modo repetición) un aire televisivo.

Súmale a esto que puedes salirte de la pista en cualquier momento y deambular por los escenarios a tu bola y que, por primera vez, se han incluido espectadores en el entorno, que son capaces de moverse y chillar como corresponde, y entenderás por qué *WRC* ha despertado en nosotros tanta expectación. Eso sí, los aspirantes a psicópata del año ya pueden irse olvidando de carnicerías salvajes y gratuitas en este juego, porque otro punto que comparten *WRC 2001* y *The Getaway* es que la gente se aparta si intentas atropellarla.

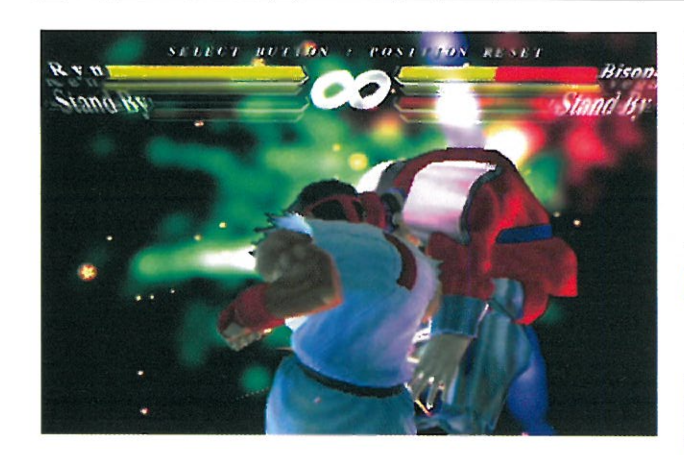
Puedes estar seguro de que, en cuanto dispongamos de más infor-

EL GIGANTE SE CRECE

Echar más madera a la caldera PlayStation. O al menos esa parece ser la intención de la mole nipona quien, a través de Sony Corporate Entertainment America, acaba de adquirir dos compañías más que se dedicarán exclusivamente a desarrollar títulos para PS1 y PS2.

Naughty Dog, situada en Santa Monica, California, es la compañía a quien debemos la gracia delirante de Crash, el marsupial más inquieto de nuestra gris. De hecho, los títulos de *Crash* ya llevaban tiempo siendo distribuidos por Sony, pero ahora, gracias al acuerdo alcanzado, podemos estar seguros de que las andanzas de esta criatura anaranjada y el talento creativo de su equipo no van a perderse.

Por otro lado, Red Zone Interactive surgió en su momento de la extinta división de Sony Interactive Studios America, en diciembre de 1997. Ahora, tras tres años en los que han desarrollado títulos como *NFL Extreme* o *NHL Face Off '99*, vuelven al regazo materno para proseguir su andadura deportiva con más medios y más dinero. Esta compañía, situada en San Diego, California, cuenta actualmente con 65 trabajadores en plantilla y se dedicará exclusivamente a PS1 y PS2. ■



ACUERDO

EA DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS PARA PS2 DE CAPCOM

STREET FIGHTER EX3, PRIMER FRUTO DEL CONTRATO



Capcom y EA han llegado a un acuerdo según el cual EA distribuirá en todos los países europeos a excepción del Reino Unido los juegos para PlayStation2 desarrollados por la compañía nipona.

Street Fighter EX3 — veáse la *review* en la página 64—, que sale a la venta este mismo mes, será el primer fruto del acuerdo, que continuará con *Onimusha: Warlords*. Este contrato no afecta al ya existente entre Capcom y Titus/Virgin, y Eidos, que en la actualidad comercializan los títulos del desarrollador japonés para PlayStation y Dreamcast.

«Capcom está muy satisfecha de trabajar con Electronic Arts como socio distribuidor», manifestó el presidente de Capcom Eurosoft, William Gardner, tras hacer público el acuerdo. «Los grandes recursos de EA —añadió— sus profesionales de la venta y personal administrativo, sus relaciones en los territorios y su excelente reputación como líder de la distribución en Europa, asegurarán a Capcom el éxito en este continente.»

Por su parte, el director administrativo de EA para Europa, David Gardner, dijo que «Capcom es un líder de la edición de contenidos en los juegos interactivos. Estoy muy satisfecho de que podamos trabajar juntos y de que aporten su considerable talento en la nueva generación de consolas». ■



PRESENTACIÓN

FINAL FANTASY IX

INFOGRAMES CELEBRÓ LA NOVENA FANTASÍA



El día 16 de febrero el último capítulo de la saga de rol por excelencia, *Final Fantasy*, llegó a las estanterías de los comercios. Infogrames, distribuidora del juego, quiso festejar el lanzamiento del que será el último título *FF* para Psone con una fiesta en una conocida discoteca madrileña. Además de comer y beber, los asistentes al jolgorio —en su mayoría periodistas de la prensa especializada— pudimos regocijarnos con las imágenes del juego que se proyectaban en una pantalla. A partir de la medianoche, el reservado en el que se había organizado la fiesta se abrió para el público en general, obteniendo así la oportunidad de jugar en primicia a *Final Fantasy IX* en las PSone instaladas en el local y hacerse una idea de por qué ha encabezado la lista de los juegos más vendidos en Estados Unidos y Japón. ■



EN EL MOTOSHOW DE BARCELONA

SONY PRESENTÓ MOTO GP

Sony aprovechó el Motoshow —el Salón Internacional de la Motocicleta que se celebra cada año en Barcelona— para presentar *MotoGP*, el primer juego de carreras de motos de PlayStation2. Los que se acercaron al *stand* de Sony del 7 al 11 de febrero, pudieron probar el juego antes de que éste saliera a la calle y, además, participar en el sorteo de una PS2 y de otros regalos. *MotoGP* se puso a la venta unos días después, el 14 de febrero. ■



OFF THE RECORD

■ **Juegos de película.** Infogrames apuesta por las licencias cinematográficas, como lo demuestra la reciente adquisición por parte de la compañía francesa de los derechos de *Terminator*, *Men in Black 2* y los de la serie televisiva *Nikita*. Los juegos basados en *Terminator 3* —que volverá a contar con Schwarzenegger y el joven Edward Furlong— y en *Men in Black 2*, de nuevo con Will Smith como protagonista, se desarrollarán seguramente para PS2. Aunque la fecha de lanzamiento de estos juegos no está aún prevista, está claro que el año que viene será muy cinematográfico para las consolas. Jugaremos, además de con los ya citados, a *The Matrix* y *The Thing*, la pelicula de John Carpenter que en España se tradujo como *La Cosa*. El filme será adaptado como videojuego por Computer Artwork y comenzará en el punto en el que terminaba la película, cuando «la cosa» ha terminado con todas las personas que se encontraban en aquella base científica y sólo quedan dos supervivientes. Al parecer, el título estará disponible para PC, PS2, X-Box, GameCube y GameBoy Advance.
Puede que en algún momento de 2002 llegues a cansarte de jugar a películas. Si así fuera, vete al cine a ver *Tomb Raider*, *Final Fantasy, la película*, *Dead or Alive: Hardcore* o *Resident Evil*.

■ Los ingresos por la venta de videojuegos bajan por primera vez en Estados Unidos. Según un informe publicado por NPD Group, las ventas de software, consolas y periféricos han bajado un 5,8% en el mercado norteamericano, que ha pasado de unos ingresos de 6.900 millones de pesetas en 1999 a 6.500 millones en 2000. Las consolas y los videojuegos disminuyeron sus ingresos en un 20% y en un 4%, respectivamente. Sin embargo, el software para consolas portátiles registró un crecimiento del 26% en cuanto a ingresos y de un 28% en lo que se refiere a unidades vendidas. Los grandes triunfadores americanos de 2000 fueron la gama de juegos *Pokemon*, *Tony Hawk's*, *WWF*, *Zelda*, *Gran Turismo 2* y los títulos de la NFL. Los analistas de NPD consideran esta disminución de ingresos como algo coyuntural en un sector que aún espera mucho crecimiento y explican que este descenso se debe a que el año pasado, y éste, ha sido de transición hacia las consolas de nueva generación. También apuntan que consolas veteranas como PlayStation y Nintendo 64 —que cumplen seis y cinco años, respectivamente— podrían hacer alcanzado su tope de ventas en cuanto a hardware.

■ **Rebajas.** Acclaim ha puesto a la venta cinco nuevos títulos de la línea Pocket Price, de Midas para PSone a un precio de 1.990 pesetas. Los juegos son: *Check Mate*, un ajedrez con más posibilidades que nunca y que incluye un modo tutorial para aprender los secretos de los mejores ajedrecistas; *Gubble*, un juego de puzzles protagonizado por un simpático extraterrestre para los más pequeños de la casa; *Jet Racer*, un simulador de motos de agua para disfrutar de la velocidad sin mojarte; *The Hunter*, un juego de rol en tablero con excelentes gráficos 3D y *Card Shark*, un título con más de 40 juegos de cartas que proporciona horas de entretenimiento a los aficionados a los naipes y que admite hasta cuatro jugadores.







¡Acoso y derribo! Destrozar coches patrulla es parte integral del juego... es lo que pide la audiencia

POLIS Y LADRONES

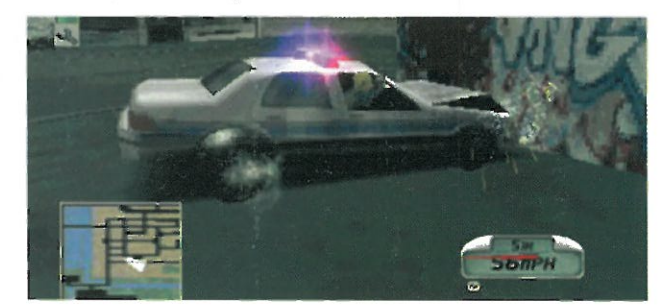
PERSECUCIONES A LA AMERICANA

UN *REALITY SHOW* YANQUI EN TU CONSOLA

¿Te acuerdas de cuando OJ Simpson intentaba escapar del departamento entero de policía de Los Ángeles por las autopistas californianas? Pues ahora Fox Interactive te brinda la oportunidad de revivir aquel momento mágico —aunque a más velocidad— al convertir su programa de televisión sobre crímenes reales *The World´s Scariest Police Chases*, tremendamente popular en Estados Unidos, en un juego para la PSone.

El juego te pone al volante de un coche de policía y, como en *Driver*, el modo Historia te asigna una serie de misiones, desde tareas de vigilancia hasta perseguir a sinvergüenzas o escoltar a personalidades. También está presente el modo Cooperativo para dos jugadores, que permite que una persona lleve el volante mientras la otra dispara con escopetas, Uzis, M16, lanzacohetes y, cómo no, escupe improperios mientras cazáis a los criminales. Excelente.

Para dotar al juego de ese genuino toque telebasura que sólo tienen este tipo de emisiones, el colaborador del programa de televisión, el Sheriff John Bunnel, va comentando lo que pasa. Además, también puedes cambiar la vista escogiendo entre la cámara del helicóptero y la que hay montada en el salpicadero del coche. Aún tendrás que esperar un poco para empezar a hacer el gamberro en tu PlayStation porque, de momento, todavía no hay fecha de lanzamiento. ■



Ojo al mapa. Siguiendo los pasos de Tanner, *WSPC* cuenta con un mapa que te guía por los escenarios y, según parece, te envía directo contra los muros

PRÓXIMO LANZAMIENTO

INFOGRAMES, A PUNTO PARA SALTAR AL TERRENO DE JUEGO

UEFA CHALLENGE SALDRÁ PARA PSONE, PS2 Y PC

No hay género más fértil que el del fútbol. Tanto, que a su sombra han nacido multitud de subgéneros: simuladores, arcade, de gestión, en primera persona... Cientos de juegos dedicados al deporte rey que, lejos de agotarse, siguen dando sus frutos. Que se lo pregunten a Infogrames, que está preparando el lanzamiento en abril de *UEFA Challenge* para PSone y en junio para PS2.

Infogrames ya había tenido sus escarceos con el fútbol —*Ronaldo V-Football, Actua Soccer 3* y *UEFA Striker*— y, ahora, regresa dispuesta a sudar la camiseta en primera y competir con equipos como *ISS* o *FIFA*. Los jefes de producto del juego, Thomas Otton y Laurent Claramonte, mantuvieron a principios de febrero un encuentro con la prensa especializada española para presentar una beta para PSone y anunciar sus características y novedades. Como su nombre indica, el juego cuenta con la licencia UEFA, o sea, que tiene los nombres, uniformes, logotipos y jugadores de más de 125 clubes europeos —entre los que están los mejores— y selecciones nacionales. Los jugadores lesionados es uno de los aspectos que confirma el realismo del juego, según Otton y Claramonte. Si un futbolista se lesiona, sus habilidades cambiarán y podrás ver cómo se queja hasta que no tengas más remedio que sentarle en el banquillo.

El comportamiento de los futbolistas lo configuran 13 características —peso, fuerza, altura... —, con lo que se consigue, según los jefes de producto, que los jugadores virtuales no sólo se parezcan a sus



El menú de ***UEFA Challenge*** te permite jugar en cualquier competición que se te ocurra. Bueno, para curarnos en salud de tu mente calenturienta matizaremos: casi cualquiera que se te ocurra

«dobles» reales, sino que, además, su estilo y habilidades en el campo sean muy similares. Otton destacó que una de las novedades que aporta *UEFA Challenge* es el modo Multitemporada, «único en los simuladores de fútbol. Es un modo propio de los juegos de gestión de clubes». En él podrás elegir cualquier equipo de las tres divisiones. Empezarás jugando en tercera y de tu habilidad dependerá que ardas en el infierno como los de Gil o que entres en el Olimpo de la Primera División.

La versión para PS2 será básicamente igual, pero con modelos de jugadores en alta resolución, una afición interactiva y gráficos más detallados. Ambas versiones se publicarán con textos y comentarios en castellano. ¿Y no hay quiniela? Todo se andará... ■

VIRGIN YA NO COMERCIALIZARA SUS JUEGOS

CRYO SE APUNTA A LA DISTRIBUCIÓN

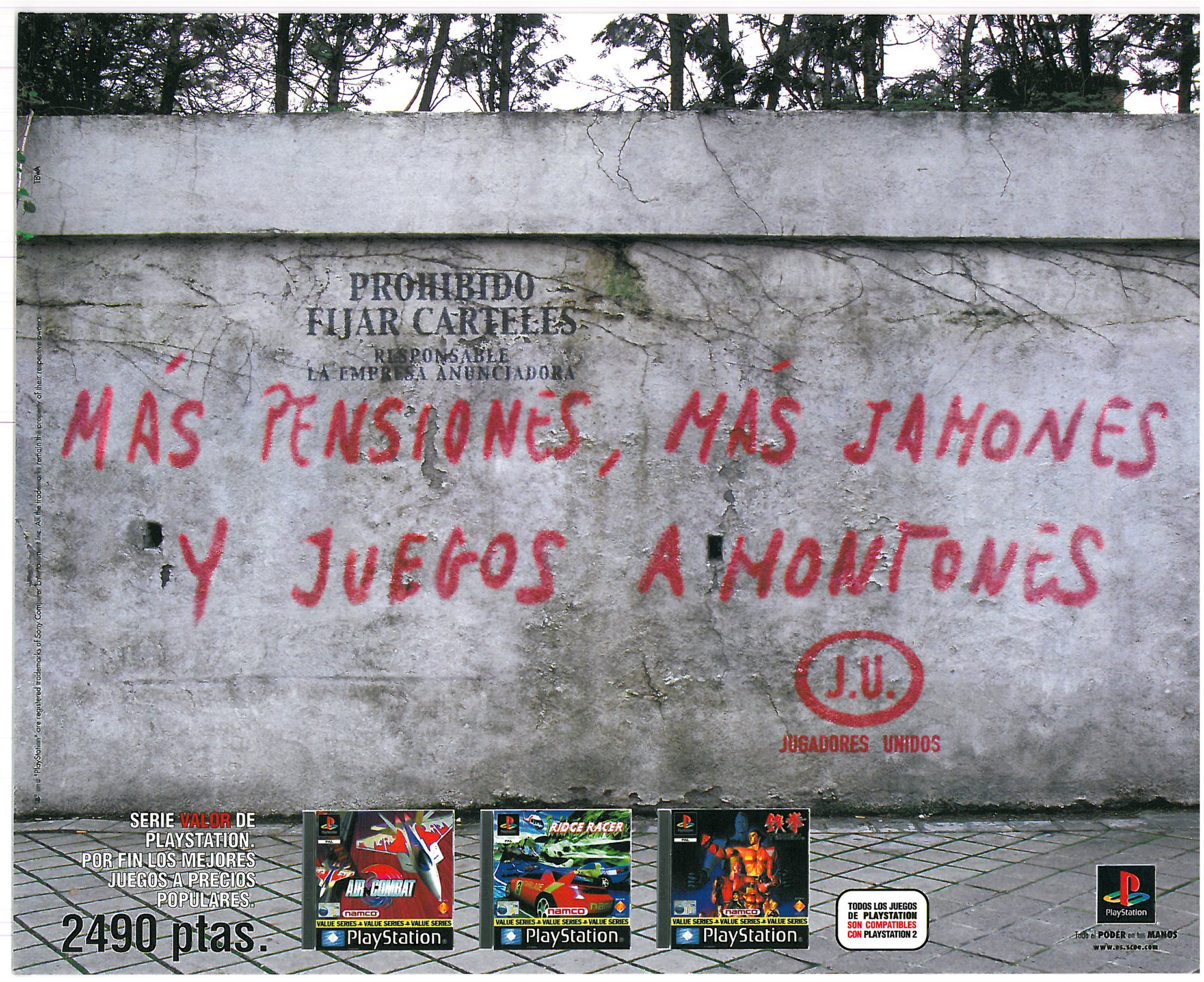
CUENTA CON SU CATÁLOGO Y EL DE MICROÏDS

La compañía francesa Cryo se ha establecido en España para dedicarse a la distribución directa de videojuegos, independizándose así de Virgin, que hasta ahora comercializaba sus títulos en nuestro país.

Cryo se presentó oficialmente ante la prensa especializada el 6 de febrero en el Casino de Madrid, donde su director general, Denis Brodúries, anunció que la compañía distribuirá sus títulos y los de la también francesa Microïds. Cryo es conocida en España como estudio desarrollador de juegos como *Aztec* y *Virus*, mientras que en el currículum de Microïds figuran *Drácula, Drácula 2* o *The Mission*. Cryo tiene previsto publicar 46 juegos durante este año y 55 en 2.002 para todas las plataformas, tanto las ya existentes como las futuras.

Entre los próximos lanzamientos de Cryo, para Psone y PS2, hay juegos para todos los gustos y edades. En el apartado infantil, los más pequeños de la casa disfrutarán de juegos como *Gift* o *El Pájaro Loco, escape de Buzz B. Park*. Los amantes de la aventura y la acción se podrán hacer con *Jekyll y Hyde, Hellboy* o *El Zorro*, mientras que los aficionados a los juegos deportivos practicarán con *Roland Garros 2001* y *Megarace 3*. Los *fans* de las aventuras históricas también tendrán su oportunidad de pasarlo en grande con *Versalles II* y los que prefieran títulos basados en leyendas devorarán *Dune* y *Atlantis III-Más allá de Atlantis-*.

En cuanto a Microïds, su catálogo de este año para las consolas de Sony lo integran *Druuna-Morbus Gravis* (aventura 3D en tiempo real), *International Karting, Tennis, Master Rally, Monster Racer* y *X'treme Roller* (deporte/roller agresivo). ¡Bienvenidos! ■


PROHIBIDO
FIJAR CARTELES
RESPONSABLE
LA EMPRESA ANUNCIADORA
MÁS PENSIONES, MÁS JAMONES
Y JUEGOS A MONTONES
J.U.
JUGADORES UNIDOS
SERIE VALOR DE
PLAYSTATION.
POR FIN LOS MEJORES
JUEGOS A PRECIOS
POPULARES.
2490 ptas.
AIR COMBAT
namco
VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES
PlayStation
RIDGE RACER
namco
VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES
PlayStation
namco
VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES ▲ VALUE SERIES
PlayStation
TODOS LOS JUEGOS
DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES
CON PLAYSTATION 2
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
TBWA

SE CENTRARÁ EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE

SEGA, DE RIVAL A ALIADA

LA COMPAÑÍA DEJARÁ DE PRODUCIR DREAMCAST

En 1998, Sega dejó de producir la Saturn al ser incapaz de afrontar el éxito de PlayStation. Ahora, la historia se repite; la compañía cesará la producción de su consola de 128 bits, Dreamcast.

La firma japonesa, el tercer mayor fabricante de videojuegos del mundo, ha decidido dar un vuelco estratégico para salir de los números rojos que arrastra desde hace cuatro años. En un comunicado oficial que confirmaba los rumores que circulaban desde hace unos meses, Sega hizo públicos sus nuevos planes, que se centrarán en el desarrollo de software multiplataforma, abandonando la producción de Dreamcast a partir de marzo del 2002. Al parecer, la compañía tiene en reserva dos millones de consolas y planea una agresiva campaña durante los próximos 18 meses, período durante el cual seguirá apoyando a su consola y lanzando juegos importantes como *Shenmue II*, *Virtual Tennis 2* o *Sonic Adventure 2*.

En cuanto a su nuevo rumbo, el analista Yuta Sakurai, de Nomura Securities, señaló a la agencia Reuters que «Sega tiene la principal mano de obra cuando se trata de diseñadores de videojuegos, con cerca de 800 personas». «Suministrando software —añadió— a otras compañías tendrá la oportunidad de hacer mejor uso de sus recursos humanos.»

De momento, la principal beneficiada de la nueva estrategia de Sega será Sony, concretamente su PlayStation2. Los primeros juegos que verán la luz como trabajos de Sega serán, precisamente, para PS2: *Virtual Fighter 4* y *Space Channel 5*. Además, Sega ha llegado a un acuerdo con Acclaim Entertainment, que lanzará durante este año las conversiones para PS2 de tres exitosos títulos de Dreamcast: *Crazy Taxi*, *18 Wheeler* y *Zombies Revenge*. La firma nipona también está preparando software para Game Boy Advanced y se prevé que también desarrolle juegos para la X-Box, de Microsoft, y la Gamecube, de Nintendo.

La relación entre Sega y su hasta ahora principal rival, Sony, podría llegar más lejos ya que se rumorea que Dreamarena, el portal de acceso a Internet de Sega, podría unirse con Sony para ofrecer contenidos y juegos a través de la Red.



Entre las razones que se barajan para explicar el fracaso de las dos consolas de Sega sobresale la de que ni Saturn ni Dreamcast consiguieron el apoyo masivo de las compañías desarrolladoras de videojuegos. Crear un juego implica una inversión muy alta, más aún con las máquinas de tercera generación, como Dreamcast y PS2, por lo que los estudios no pueden permitirse desarrollar para todas las plataformas. Sean cuales sean las causas, pertenecen al pasado y ahora Sega mira hacia el futuro, que esperamos esté lleno de grandes y exitosos juegos (sobre todo si son para PSone y PS2). ¡Suerte! ■

TARIFA PLANA CON YA.COM

¿Te fastidia estar navegando por Internet mientras controlas angustiado el reloj? ¿Se ha convertido tu ratito en la Red en una pesadilla cuando te has dado cuenta de la cantidad de «ratito» que has navegado? ¿Te desvela pensar en la factura de teléfono? Si tienes estos síntomas, suscríbete a la tarifa plana de YaOnline, disponible en www.ya.com a un precio de 3.900 pesetas al mes (IVA no incluido) por la conexión a Internet de 18 a 8 horas los días laborables y las 24 horas los fines de semana y festivos de ámbito nacional. Fuera de estos horarios, el precio de conexión es de 4 pesetas más IVA el minuto. El usuario puede activar este servicio completando un formulario. Después tendrá la opción de configurar su acceso personalmente o a través de un configurador automático. La oferta de tarifa plana de Ya.com incluye un servicio de atención al cliente, operativo 24 horas al día, los siete días de la semana. ¡Hínchate a navegar y ríete de la factura! ■









cartucho
XPLODER GB

memorias
1,2 y 4 MB
tecnologia flash
sin compresion de datos

mueble
UNIVERSAL
valido para todas
las consolas

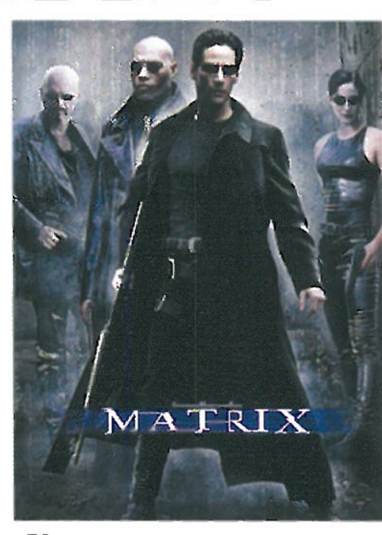
pistola
SCORPION
la numero 1 del mercado

ARDISTEL www.ardistel.com Tfno. Consulta 906 30 15 02

THE MATRIX, UN JUEGO DE PELÍCULA

Interplay Entertainment ha adquirido la licencia de *The Matrix*, la famosa película de los hermanos Wachowski. Shiny Entertainment será la compañía encargada del desarrollo de los videojuegos basados en *The Matrix* y en sus próximas entregas.

El acuerdo entre Interplay, Shiny y la productora y distribuidora de la película, Warner Bros., se refiere a todas las plataformas, tanto las actuales como las futuras. Los hermanos Wachowski —que ya están rodando las otras dos películas que completarán la trilogía de *The Matrix*— se han implicado directamente en el desarrollo del primer título que nacerá bajo la tutela de esta licencia. Interplay no ha desvelado lo que le ha costado hacerse con los derechos de una de las películas más taquilleras de los últimos tiempos, pero la agencia de noticias Reuters habla de entre 8 y 10 millones de dólares (unos 1.665 millones de pesetas). ■



No, no es una postura de yoga. Es *Matrix*

AXN RENUEVA SU WEB

EL CANAL DE TV DE SONY SE EMITE EN CANAL SATÉLITE

AXN, el canal de televisión de Sony Pictures, ha renovado su Web implantando un nuevo desarrollo gráfico que refuerza la imagen global de la marca.

A través de www.axn.com podrás acceder a las Webs locales de todos los canales AXN en el mundo. La página española también se ha actualizado con el nuevo concepto gráfico, además de incluir nuevas secciones. El sitio sigue conservando los apartados principales, como la guía de programación, pero también existen diferentes apartados a los que ahora se accede directamente y que han adquirido mayor relevancia: promociones, lo mejor del mes, agenda e información de prensa. AXN, que se emite en el dial 25 de Canal Satélite Digital, ofrece contenidos centrados en los deportes extremos, documentales, series y películas. ■

TRUCOS EN LA RED

La crisis de muchas de las empresas *puntocom* que se subieron al carro de los índices Nasdaq o Ibex 35 y a la explosión de los negocios en la red está dando lugar a que también salgan a relucir los méritos de los pequeños. Páginas que están consiguiendo hacerse un hueco en tan saturado mercado, compitiendo contra mastodontes con una fórmula mágica: ofrecer contenidos interesantes, presentarlos de manera sencilla y poner a disposición del navegante la información que busca, sin vueltas ni rodeos. Es el caso de *webs* como Trucoteca (www.trucoteca.com), que con cuatro personas con un edad media de 22 años han elaborado, en sólo seis meses de andadura, la mayor base de datos *on line* de trucos de juegos para todas las plataformas en castellano. Los contenidos —de elaboración propia y a través de la comunidad de usuarios del sitio— se actualizan con una periodicidad semanal. Actualmente ofrecen 58.050 trucos de un total de 3.870 títulos. ■











pistola
FALCON
con puntero laser

mando
VIPER

mando
CYBER SHOCK
con infrarojos

cartucho
XPLODER CD9000
compatible con PSone
y PlayStation serie 9000

PERIFÉRICOS

FLEXILINE LANZA UNA NUEVA LÍNEA PARA PS2

LOS PRODUCTOS SON DE JOYTECH EUROPA

Flexiline ha lanzado una nueva línea de periféricos para PlayStation2 del fabricante Joytech Europa entre los que destacan el mando Advanced Jolt Controller, un adaptador multijugador y un mando de control remoto para DVD y CD.

El Advanced Jolt Controller es compatible también con PSone, incluye controles digital y analógico, es válido para todos los juegos Dual Shock, tiene características Dual Vibration Feedback y función programable auto disparo. Su precio recomendado es de 3.990 pesetas, mil menos de lo que cuesta el Multiplayer Adaptor 2, sólo compatible para la consola negra de Sony. Este Multitap permite la conexión simultánea de cinco jugadores y conectar una tarjeta de memoria para cada uno de los mandos.

El Mini CD & DVD Remote Controller 2 es lo único que te faltaba para que te tengan que despegar del sillón aplicándote descargas eléctricas. Su precio es de 3.990 pesetas y con él controlarás los reproductores de DVD y de CD de tu PlayStation2. Incluye unidad receptora y está diseñado con forma de tarjeta de memoria. Cuando no lo utilices, lo puedes insertar en la ranura de la tarjeta de memoria, una característica muy útil si tenemos en cuenta que en la mayoría de los hogares españoles el mando es el rey. Así te evitarás la confusión con el control remoto de la televisión, el de la cadena de música, el vídeo, el aire acondicionado, los mandos de las consolas, el del garaje, el del cierre centralizado del coche... ¡Socooooro!

Olvidémonos de los mandos porque entre los nuevos productos de Flexiline también se encuentra el soporte para PS2 Moonbase y el cable Pro Av para audio, vídeo y vídeo compuesto.

Para no «desentonar», el diseño de todos los periféricos guarda la misma línea que PS2, de la que han tomado el color. Seguro que también es negra la pistola oficial de James Bond para PS2 que Flexiline tiene previsto lanzar al mercado los próximos meses junto a nuevos periféricos. Pero eso ya es otra historia y merece ser contada en otro número. ■





KIT DE DESARROLLO PARA PS2

TÚ PROGRAMAS, ÉL PROGRAMA... ¿YO PROGRAMO?

UTILIZA EL PROGRAMA BASIC



No, la respuesta al titular es no. Como somos buenos y no queremos que te pongas cardíaco, ni que te montes la película, te avisamos desde el principio: tú no vas a programas porque, de momento, sólo los japoneses van a poder acceder a este kit de desarrollo.

Según una publicación digital especializada en videojuegos, la compañía nipona Artdink lanzará al mercado japonés PlayStation2 Basic Studio, un *kit* de desarrollo casero que permitirá al usuario programar sus propias demos y juegos. El disco incluirá cinco componentes: EZ-Basic, Score-Note, Poly Craft, IMGE-Sketch y B-Shell. Debido a que la tarjeta de memoria de la consola no dispone de suficiente capacidad de almacenamiento, los programas y juegos caseros se podrán grabar —cuando esté disponible— en el disco duro de la PS2. Al parecer, será posible incluir en los programas diseñados por el usuario opciones *on line*. Este software —que utilizará el lenguaje Basic— se lanzará en abril y costará 9.800 yenes (15.500 pesetas), un precio bastante más bajo que el del sistema Yaroze, el *kit* de desarrollo basado en PSX que lanzó Sony y que costaba unas 100.000 pesetas. ■

RETRO LIMBO

¿Un juego mejor que la mayoría en el pasado es bueno o malo en el presente? ¿Es justo juzgarlo en función de la calidad de los títulos actuales? ¿Nos ayudaría la teoría de la relatividad a resolver esto?



POR QUÉ ME GUSTA C3 RACING

Atención, pregunta: ¿cómo puede ser malo un juego programado con el motor gráfico del *V-Rally* original, uno de los juegos de carreras que más éxito han tenido nunca? Atención, respuesta: no puede ser malo, pero depende de con qué lo compares. *C3 Racing*, cuando salió, era mejor que casi todos los arcades de carreras del momento. Más rápido, suave, bonito y jugable que la mayoría. Sin embargo, en los meses siguientes llegaron *V-Rally 2* y *Ridge Racer Type 4*, que lo barrieron del mapa. La aureola de calidad de *C3 Racing* duró un suspiro, y como casi todo el mundo lo conoció después, a todos les pareció una birria. ¡Pues no lo era, no! Ciertamente, no alcanzaba el nivel de adictividad de *V-Rally*, ni mucho menos la simulación de *Gran Turismo*, pero fue un gran juego. Y ahí radica la conclusión de este párrafo: *fue* un gran juego.

Alfonso Catena

POR QUÉ DETESTO C3 RACING

«Así que me dije: ¿y por qué no? Desde que me apunte a este curso, mis amigos no dejan de pedirme que les invite a comer. Por fin tengo éxito en la vida.» ¿Y usted, a qué espera? Llame ahora, y descubra el nuevo curso *Comience a Cocinar con su Consola (felicidad entre sartenes)*. ¡Cocinar es sencillo! La interfaz del nuevo curso *CCC* (C3), encubierto tras un convencional juego de carreras, le permite introducirse en el mundo del ajo y la cebolleta de forma rápida e intuitiva. Escuche el sonido de una batidora en la caja de cambios, acostumbre sus manos a picar carne con el *dual shock* y aprenda a distinguir entre servilleteros de cien y doscientas fijándose en el color del vehículo. De postre, texturas que reflejan la consistencia de un flan recién hecho. Y también podrá simular que se le va la comida al garete, ya que cualquier caída al vacío le hará abandonar la partida. Garantizado: conseguiremos «indigestarle».

Javier Lourido Estévez

Veredicto: «Todo es relativo», decía Einstein. «La información puede usarse en un sentido, con dos direcciones», decía Hipócrates. «Los juegos que fueron buenos, pueden dejar de serlo», decimos nosotros.

CANAL DE JUEGOS EN GENIEMOVIL.COM

Noticias, análisis, reportajes, configuraciones, guías, trucos, glosario y foros sobre las consolas y tu videojuegos como único tema.
Eso es lo que te ofrece el canal de juegos de www.geniemovil.com, que encontrarás en el portal web y WAP de Genie, la división de servicios para Internet móvil de British Telecom. Esta plataforma pone a tu disposición contenidos locales de más variado: 14 canales (noticias, economía, juegos, informática, TV...), servicios (agenda, calendario, chats), búsquedas (por Web, por poblados, usuarios...), comunidad (listas de territorios y listas de amigos) y servicios de móvil (incluido Internet y mensajes SMS, *e-mail*, etc.); así como contenidos WAP (horóscopo, previsión del tiempo y noticias). Genie ha nacido en España a partir de la base de usuarios y la experiencia obtenidas por Arrakiz.com y Pobladores.com. ■

VANISHING POINT

Hay puertas
que debes abrir antes de continuar

Volante recomendado: McLaren Steering Wheel

¿Vas a pasar
otra página más de tu vida?





Acclaim® & ©2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Vanishing Point® & Clockwork Games® © 2000 Clockwork Games Ltd. All rights reserved. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

¡SILENCIO, SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGO

17. Tekken Tag Tournament

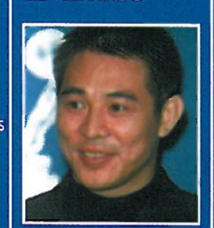
«Otra *Operación Dragón*»
Dirigida por: **John Woo**

EL ARGUMENTO:
Resulta que cada dos años se celebra un campeonato de artes marciales en una isla en aguas internacionales. El torneo está auspiciado por el misterioso Kazuya, un hombre que se supone un conocido ex gángster japonés al que no se le había visto el pelo en público durante los últimos diez años. Tres participantes dignos de mención: Forest Law, un tipo duro y honorable que ha venido a vengar la muerte de su hermano, asesinado por Kazuya en una reyerta entre mafiosos; Lei Wulong, un jocoso y graciosillo tipo que ha venido a buscar las emociones que se derivan de los combates (pero que, cómo no, se revelará un auténtico as de la lucha), y Nina, una policía de incógnito que ha acudido al torneo para rescatar a su hermanita Anna, a quien han lavado el cerebro. Los tres se aliarán y contarán con la furtiva ayuda de Paul Phoenix, un tipo de gran desparpajo y guardaespaldas de Kazuya. Juntos tramarán el pase a mejor vida del gran capo mafioso...

EL GANCHO:
Es una nueva versión de *Operación Dragón*. Aunque también puede verse como una mezcla entre *El club de la lucha* y *Pokémon*.

¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?
No hay ninguna razón para marginar a las películas de artes marciales. Bueno, tal vez una: Jean-Claude Van Damme. Así pues, descarta al Sr. Patas Abiertas, asóciate con PS2 para llegar a los jugadores de todo el mundo, alquila algunos musculitos de cartón piedra que le den credibilidad al asunto, contrata a un director de películas de acción sin igual y a un reparto taquillero y, casi seguro, ya tienes la *Operación Dragón* del siglo xxi.... Ah, y para las peleas de fondo no olvides hacerte con los servicios de todo un elenco de expertos internacionales en artes marciales poco conocidas. Entonces, luz verde (aunque el título habrá que dejarlo en inglés para ver si da la campanada en Estados Unidos).

EL REPARTO

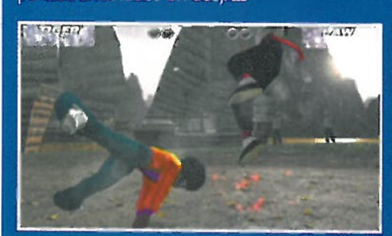

▲ Jet Li – Forest Law


▲ Jackie Chan – Lei Wulong


▲ Cameron Diaz – Nina Williams


▲ Angelina Jolie – Anna Williams


▲ Brad Pitt – Paul Phoenix


A la conquista de Hollywood (o, como mínimo, de Hong Kong)

SECUELA DE *DUKES OF HAZZARD*

DE NUEVO EN LA CARRETERA

DAISY DUKE ESTÁ EN PELIGRO. ADIVINA QUIÉN VA A ACUDIR EN SU AYUDA...

Bo, Luke y Daisy Duke ya están de vuelta con el nuevo juego de Ubi Soft. *The Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out* es la secuela del juego de carreras de yanquis sureños que apareció el año pasado, *TDOH: Racing For Home*, y promete 18 niveles expansivos, más acrobacias, cuatro modos multijugador y duelos de coches.

Una misteriosa mujer recién llegada a la ciudad, la malvada Missy Law, trata de inculpar a Daisy por un reciente atraco a un banco. Con la ayuda del General Lee, los hermanos Duke tendrán que frustrar tan malicioso plan y salvar a su prima.

Desarrollado por el mismo equipo que ya hiciera el juego original, SouthPeak Interactive, *Dukes 2* te permite controlar varios personajes y vehículos diferentes, incluyendo a Daisy y su todoterreno, y circular por 25 escenarios. Clint Richards, diseñador del juego, nos lo cuenta: «Hay un total de ocho mapas que están conectados unos con otros mediante montones de atajos ocultos. Hemos añadido muchísimas cosas muy divertidas, como conducir por campos de maíz, reventar balas de heno o ver recreado el auténtico condado Hazzard de la serie.»

Si juegas junto con algún colega podréis competir en una carrera a pantalla partida, pelearos por recoger trofeos, jugar a «capturar la jarrita» o retaros en un duelo de flechas explosivas. Diseñado para atraer a jugadores de todas las edades, el modo por defecto del juego es el fácil, pero también tiene un modo difícil que pondrá a prueba a los jugadores más experimentados. Está previsto que *Dukes Of Hazzard 2* arranque a finales de este mes.





Quemando gomas. *Dukes 2* garantiza más misiones de conducción y montones de acrobacias

JUEGO DE MOTOS

DAME MÁS PISTAS

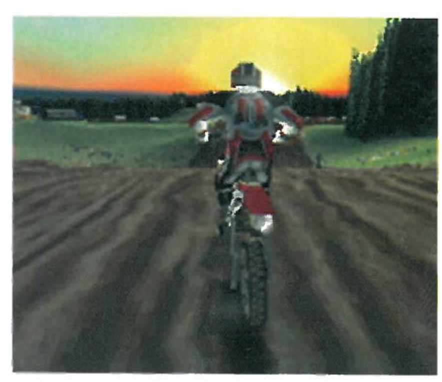
EA ESTÁ A PUNTO DE SACAR LA SEGUNDA RACIÓN DE *SUPERCROSS*

EA se enfunda el mono de cuero para enfrentarse a *McGrath Vs Pastrana* y *Ricky Carmichael´s Championship Motocross* con su *Supercross 2001*, la secuela de la decepcionante edición *2000* del pasado año.

Recrear la sensación de conducir una moto es extremadamente difícil (tiene mucha más importancia saber controlar el propio cuerpo que manejar el acelerador o el manillar), así que EA ha decidido no intentarlo y se ha concentrado en potenciar la acción arcade y los derrapes tipo *Ridge Racer*.

El juego ofrece de nuevo tres niveles de dificultad y está dividido en los modos Race y Freestyle (EA habla de este último con la compleja denominación de «componente de saltos extremos»), tanto al aire libre como en recintos cerrados. Por primera vez, entre los 25 corredores con licencia encontramos varias mujeres.

Supercross 2001 ya está a la venta.






Nuevo diseño. EA deja a un lado la simulación y se decanta por la acción arcade

TELÉFONOS JUGONES

SERVICIOS WAP

LAS COMPAÑÍAS DE VIDEOJUEGOS SE LANZAN AL MUNDO DE LOS MÓVILES

Los teléfonos móviles ya no sirven sólo para llamar o estar localizable para el jefe o los siempre preocupados padres. El protocolo WAP ha convertido estos pequeños aparatos en mucho más que teléfonos. En un futuro muy próximo —gracias a las redes de tercera generación (UMTS)—, se prevé que ofrezcan servicios propios de ordenadores personales y de consolas.

Conscientes del inmenso mercado que ha abierto la telefonía móvil —se prevé que en el 2003 habrá 700 millones de celulares en uso—, las compañías del sector de los videojuegos se han lanzado a explotar el mundo de la jugabilidad móvil, en solitario o de la mano de operadoras de telefonía. Es el caso de Sony y de la compañía de telecomunicaciones británica Vodafone Group —que quizá te suene más por las camisetas del Manchester United—, que han anunciado un acuerdo de colaboración a largo plazo para desarrollar videojuegos para móviles. El acuerdo permitirá a los clientes de Vodafone conectar sus teléfonos a través de Internet con PS2, aunque el principal objetivo de ambas compañías es buscar los sistemas necesarios para que estos dispositivos inalámbricos se conviertan en pequeñas consolas. Aunque la intención es abarcar el mercado mundial, serán los británicos los que estrenen los primeros servicios frutos del acuerdo.

El director comercial de Vodafone, Paul Donovan, manifestó a medios de comunicación ingleses tras hacerse pública la colaboración entre ambas compañías que «ésta es la primera piedra hacia un proyecto a más largo plazo que promete ser muy enriquecedor». Por su parte, el presidente de Sony Computer Entertainment Europa, Chris Deering, subrayó lo que este acuerdo puede significar para los juegos participativos y los servicios de información a medida que se amplía el ancho de banda. Ése es precisamente el gran asunto pendiente que tiene que resolver la telefonía de tercera generación, que permitirá ofrecer servicios avanzados multimedia. Y, de paso, hacer realidad la conexión a Internet de PlayStation2.

También han hecho equipo Kalisto Entertainment y Alcatel. Haciendo uso de su tecnología multiplataforma «K-Net», Kalisto está desarrollando un juego multijugador para la operadora de telefonía que le permitirá demostrar las nuevas capacidades tecnológicas que ofrecen las redes de tercera generación. Según Kalisto, esta alianza supone un paso decisivo en su estrategia *on line*, permitiéndole ofrecer contenidos interactivos para todas las plataformas. Si bien es cierto que la telefonía de tercera generación abre un nuevo mercado para las compañías de videojuegos, también es verdad que las redes UMTS permitirán a las operadoras expandir sus contenidos gracias a los juegos *on line*, que generarán más tráfico, amparando el nacimiento de nuevas comunidades y, por lo tanto, abriendo nuevos mercados para estas empresas.

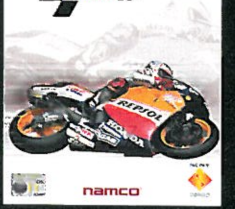
MÉTELE UN GOL AL WAP

Codemasters también se ha apuntado a la tecnología WAP y lo está haciendo sin perder tiempo. De hecho, ya se conocen detalles de *MDL2001 Fútbol Trivia*, su primer juego para este tipo de móviles. *MDL2001* es un título de preguntas y respuestas sobre fútbol que permitirá la competición entre dos jugadores. La partida para un jugador se basa en lanzamientos de penalti en los que la respuesta correcta se cuenta como un gol. Tendrás que competir por un lugar destacado en el marcador de la liga de *MDL2001*, que se actualizará de forma constante y que contará con cientos de resultados a los que se podrá acceder desde un teléfono WAP. El modo para dos jugadores, Match Challenge, consiste en un partido de fútbol en el que las repuestas se consideran marcajes, disparos y goles. El primer jugador hace el saque inicial al contestar correctamente una pregunta. Si el segundo jugador acierta otra, cuenta como un marcaje y toma posesión del balón. Las preguntas se siguen sucediendo a medida que los jugadores avanzan con el esférico por el campo hasta intentar una pregunta de «disparo a puerta». Para mantener a los forofos del fútbol pegados a la pantalla de su teléfono, *MDL 2001* se actualizará con regularidad para hacer nuevas preguntas. El juego contará con versiones adaptadas y traducidas al inglés, español, francés, alemán e italiano.

MDL2001 está siendo desarrollado por Codemasters, que se ha basado al diseñarlo en su exitoso *Manager de Liga*. Digital Bridges, la compañía propietaria del canal WAP, wireless.com, será la encargada de distribuirlo en las cadenas operadoras de WAP. Su software Unity —que permite la opción multiteléfono— es el que se está utilizando para programar el juego. ■



namco®





www.es.scee.com

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Game © 1998 2000.
NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.

TBWA

Envíanos la prueba de compra de Moto GP y podrás ganar una CBR900, réplica de la de ALEX CRIVILLÉ.

Más información en www.es.scee.com



Motos idénticas a las reales. Sensación de velocidad como nunca antes has tenido. Y todos los equipos y pilotos oficiales del campeonato del mundo de 500 c.c. Esto es Moto GP.

Apasionantemente real.

PlayStation®2







CONCURSO

LEGEND OF DRAGOON



***PlayStation Magazine* 50. Review de *Legend of Dragoon*. Veredicto:**
GRÁFICOS: 10
JUGABILIDAD: 10
ADICTIVIDAD: 9
CALIFICACIÓN FINAL: 10 sobre 10
¿Necesitas más argumentos para animarte a escribir?



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Legend of Dragoon*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



La pregunta

¿De cuántos CD consta *Legend of Dragoon*?
1.- Dos
2.- Uno
3.- Cuatro

El premio

Sortearemos 50 *Legend of Dragoon* entre los cupones que recibamos con la respuesta correcta

© 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



PREVIEWS




En esta adaptación de un *anime*, la Tierra está en grave peligro

MOBILE SUIT GUNDAM

BANDAI (PS2)

Puede que *Gundam Wing* arrasara en inglés (como mínimo, en Estados Unidos), pero todo empezó con la serie de televisión de Yoshiyuki Tomino de 1979. Aunque ahora parece algo pasada de moda, es difícil convencer a los fans del *anime* post-Akira de su condición de clásico. *Gundam*, otro de los innumerables títulos *anime* convertido en juego de Bandai, cuenta con 40 minutos de animaciones por celdas actualizadas y metraje con imágenes generadas por ordenador.

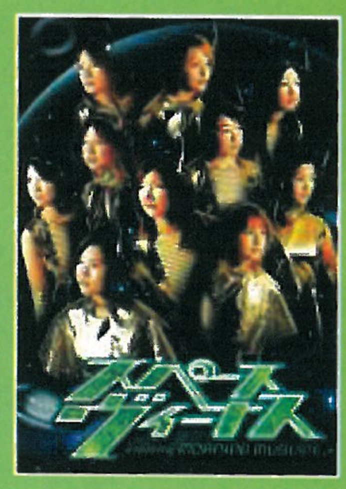
La colonia espacial de Zeon libra una guerra de independencia contra la Tierra inutilizando a otras colonias y lanzándolas sobre el planeta azul. Metido en la piel de Amuro Ray, el jugador acabará enfundándose, casi sin comerlo ni beberlo, uno de los nuevos trajes móviles (Gundam) de la Federación de la Tierra cuando su colonia natal es atacada. En lo referente al sistema de juego, imagínate un *Armoured Core 2* pero con cierto aire retro.

SPACE VENUS FEATURING MORNING MUSUME

SONY MUSIC ENTERTAINMENT (PS2)

El productor musical Tsunku tuvo un éxito sorprendente en 1999 con su banda para adolescentes, Morning Musume, que arrasó con una canción titulada *Love Machine*. Siguen siendo muy conocidas, cuentan con cuatro nuevos miembros (¿te imaginas un grupo de diez chicas?) y tienen una interminable lista de minigrupos que se dedican a imitarlas.

Las canciones (*Happy Summer Wedding*, por ejemplo) consiguen resultar terriblemente aburridas y pegadizas al mismo tiempo, algo bastante común en el panorama del pop más pastelero. El ritmo frenético, la abundancia de primeros planos y la diversión que desprenden sus videoclips es lo que consigue hipnotizar a la audiencia, y ahora, gracias a Space Venus, ya son interactivas. Conocer al dedillo a tu miembro favorito o los juegos interactivos son sólo algunas de las opciones que ofrece este título. Los fans no tendrán más remedio que correr como locos a las tiendas el día de la fecha de lanzamiento. ¿Tendrá un modo karaoke?



El grupo de pop Morning Musume da el gran salto a PS2

ORIENT EXPRESS

Z.O.E.

LOCURA POR LOS MECH

EL JUEGO DE MECHS DE KOJIMA SE CONVIERTE EN *ANIME* MIENTRAS LOS JUGUETES DE PS2 ARRASAN EN ORIENTE

Este mes toca hablar del universo *mecha*. La buena noticia es que este año *Z.O.E.*, el título de Hideo Kojima para PS2 de aire *anime* que está llamado a ser un clásico del género *mecha*, se convertirá en una serie de vídeos. En un país en que prácticamente todos los juegos de lucha bajo el sol han terminado convertidos en *anime* (con resultados bastante diferentes), *Z.O.E.* representa un cambio radical en el género y un soplo de aire fresco.

De la producción se encargarán los Sunrise Studios, cuna del increíble universo *Gundam* y más clásicos *mecha* de lo que tus dedos podrían contar. Al igual que con el juego de PS2, Yoji Shinkawa estará a cargo de los impresionantes diseños mecánicos, y el diseñador de personajes Nobuyoshi Nishimura se encargará de la ardua tarea de devolver a las dos dimensiones los personajes en 3D sacados del material gráfico en 2D. Menudo lío. No se ha hablado de quién tomará las riendas de la serie, como tampoco se sabe nada sobre si este *anime* se verá complementado con efectos generados por ordenador. Sin embargo, la cosa pinta bien: hoy día, cualquier serie de dibujos animados, por cutre que sea, tiene imágenes generadas por ordenador. En lo referente al argumento, es posible que la acción transcurra antes de los acontecimientos que tenía lugar en el juego. Cuando nosotros sepamos más, tranquilo que tú también sabrás más.

Este mes se pueden encontrar en las tiendas dos muestras de los increíbles robots mecánicos diseñados por Shoji Kawamori para *Armoured Core 2*. Cuentan con un montón de posturas posibles y varias armas adicionales, y son los candidatos ideales para cualquier fetichista de los mechs, que ya debería tener entre sus más preciados tesoros a los geniales juguetes de *Front Mission 3*. La única pega que podemos poner es que deberían estar hechos de metal en lugar de plástico, más que nada para hacer justicia al diseño original.

Además de los juguetes de *AC2*, los adoradores de Kawamori tienen doble ración de buenas noticias este mes gracias a la venta inminente de un luchador-androide de batalla, Valkiria YF-21, totalmente transformable, que aparece en el vídeo *Macross Plus*. Aunque ya hace tiempo que el YF-19 está a la venta, el 21 azul atraerá especialmente a muchos fans de *Macross Plus* que se han devanado los sesos pensando cómo #%&%! se transforma el bendito juguete. Según se dice, el diseñador analizó a fondo la mecánica del asunto a partir de un modelo de Lego (para el *anime*), por lo que los tres modelos del juguete se parecen muchísimo a sus homólogos animados. Se trata del juguete del mes que no deberías dejar escapar.





Esta moda pasajera consistente en agenciarse todos los juguetes inspirados en videojuegos parece dispuesta a dar guerra durante mucho tiempo, y los japoneses, evidentemente, encabezan el cotarro. Los que cortan el bacalao en este mercado son *Resident Evil* y *Armoured Core 2*

NUEVOS LANZAMIENTOS

LOVE HINA 2
KONAMI (PS1)

El famoso manga en que se basan el *anime* y este juego puede conseguirse en inglés gracias a los cómics bilingües Kodansha. Se trata del *clásico* género «chico tontito termina entre un puñado de chicas guapas». Como mínimo la calidad del diseño de los personajes nos distrae de un argumento tan tópico. Con unas preciosas imágenes procedentes de la animación por celdas y acompañado por los diálogos de los dobladores del *anime*, este juego de aventura promete 150 nuevos episodios en que el protagonista Keitaro tiene que vérselas y deseárselas con el reparto femenino. Elige una combinación de verbos y nombres para «hablar» con las chicas, y luego espera a ver qué sucede. Podrás ampliar tu vocabulario (unas 500 palabras) con la ayuda de minijuegos PocketStation, códigos publicados en la revista *Shonen Magazine* e intercambios con otros forofos de *Love Hina*. A saber cómo acabará esto...





¿Qué te parecería estar rodeado de un montón de preciosidades y tener que darles conversación? Pobrecillo, qué pena nos das....

KEROKERO KING
MEDIA FACTORY (PS1)

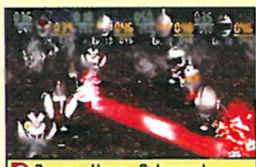
Kerokero (Ranarana) *King* es el campeón de un «nuevo y emocionante deporte que está arrasando en la galaxia», lo que, dicho en plata, no es más que lanzar desdichadas ranitas por pistas plagadas de obstáculos en 3D para, con suerte, colarlas en un agujero con un único lanzamiento. Nosukin, un joven con colmillos de vampiro, y su mascota son los últimos chalados que aspiran a llevarse el gato al agua. Y eso que entre los competidores hay una momia y un par de latas de tomate hermanas que empuñan sendas hachas. Apunta, concentra toda tu fuerza en el martillo y dale un buen toque a la catapulta. Si tienes nivel, tu mascota aterrizará sana y salva y cerca del objetivo. Si no, terminará achicharrándose en un mar de lava, atacada por un grupo de serpientes o sometida a cualquier otra tortura. Afortunadamente, dispones de pastillas y alimentos para echarle un poco de salsa sus vidas. Es una buena manera de ir acostumbrando a los niños a ese entretenido deporte que es el golf.



Kerokero King, una fantasía con objetos inanimados que cobran vida que tiene toda la pinta de estar provocada por la ingestión de sustancias no identificadas

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Super Hero Sakusen: Daidaru No Yabou (Banpresto)
2. Fist of the North Star: Saviour Of The End Of The Century (Bandai)
3. Ore Ga Kantoku Da! Gekitou Pennant Race (Enix)
4. Sunrise Heroes R (Sunrise Interactive)
5. Angelique Torou (Koei)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Final Fantasy X (Square)
2. Bouncer (Square)
3. Onimusha (Capcom)
4. Gran Turismo 3 A-Spec (Sony)
5. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (Konami)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy IX (Square)
3. Gekikukan Pro Baseball 1999 (Square)
4. Dino Crisis 2 (Capcom)
5. Jikkyo Powerful Pro Baseball 7 (Konami)

Ninja X, el misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

LA ROBOFIEBRE ATACA TOKIO

Han llegado pisoteando, transformando y cargándose todo lo que pillaron en su singular periplo por *animes*, *mangas* y juegos. Prepárate, porque la siguiente parada es el salón de tu casa, pero no te creas que van a convertir tu domicilio en un campo de batalla; su objetivo es ayudarte y entretenerte.

En diciembre, Sony anunció el lanzamiento del Dream Robo giratorio y Honda hizo lo propio con ASIMO (una especie de mayordomo robótico) en la feria Robodex 2000, de Yokohama. Aunque está cantado que el Dream Robo (que encima es autopropulsado) sustituirá a AIBO, el perro robot que revolucionó el panorama el año pasado, ASIMO tiene la ventaja de que se puede controlar a distancia con un mando. Dado que la aparición del Astro Boy de Osamu Tezuka en los años sesenta fue un momento clave en la cultura japonesa en lo que a robots se refiere, no es de sorprender que muchos jefes de proyectos de robótica lo citen ahora como fuente de inspiración. No obstante, es muy probable que los chicos de TMSUK Co. tuvieran en mente algo más parecido a Patlabor cuando crearon el T-5 con control remoto. Esta mole de dos metros y medio y 600 kilos de peso es posible que acabe desarrollando tareas de rescate en catástrofes o sirva como guardia de seguridad. A través de una red inalámbrica PHS, esta bestia puede activarse virtualmente desde cualquier punto del mundo. Ya sólo falta meterle un par de lanzamisiles y alguna ametralladora montada para que esté completito.

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMAG*...

Los juegos en 2D están vivitos y coleando: *Dragon Quest VII* de PS1 sigue surcando los primeros puestos de las listas y ya han volado 326.000 copias del JDR de Namco, *Tales Of Eternia*, de las estanterías de las tiendas durante sus primeras semanas de vida. Puede que se deba a un bombardeo publicitario de primera, o puede que se trate de uno de esos juegos geniales. Nos reservaremos las opiniones para cuando lo lancen en nuestro país.

Si las alfombras de baile estándar no son lo bastante humillantes para ti, entonces lo que te vendrá al dedillo es un nuevo periférico para el juego de ritmo *Para Para Paradise*, de Konami: una alfombra con cincos sensores infrarrojos fijados a una franja en forma de media luna. Lo único que tienes que hacer es mover el esqueleto delante de los sensores para activar las indicaciones luminosas de la pantalla.



A-Train 2001 será el primer juego PS2 que utilizará el disco duro para almacenaje y la impresora USB. Con más de 50 vehículos y 20 sistemas de líneas férreas, está previsto que en las versiones posteriores del juego puedas negociar *on line* con tus tierras, mercancías e instalaciones con otros comerciantes de tu calaña.

5.800 yenes es lo que valdrá el JDR, de Namco, *Volfoss*. Anunciado como una mezcla entre *Front Mission* y *Vandal Hearts*, tu papel será el del comandante mercenario Shalvas y tu misión la de resolver misterios y cargarte rivales a lo largo de 200 misiones para conseguir que tu banda y tu saldo bancario crezcan como la espuma.

SÓLO EN JAPÓN

LAS MINIATURAS DE KUBRICK REVOLUCIONAN EL GALLINERO

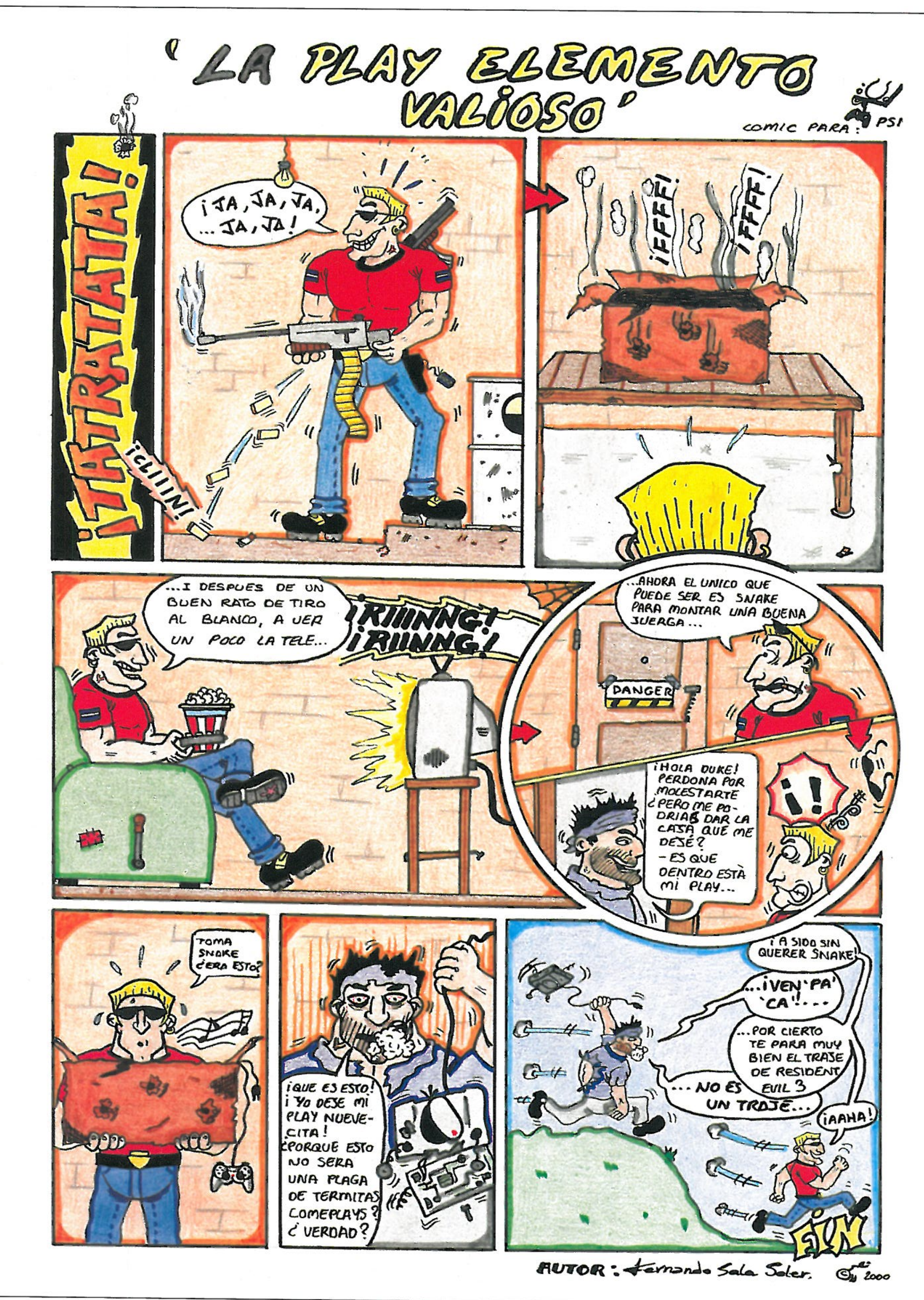
Un ejército de muñecos monísimos tipo Lego de la marca Kubrick está invadiendo las tiendas de juguetes a lo largo y ancho del país. Los personajes del mundo del *anime* como Gigantor (Tetsujin 28) y Evangelion fueron los primeros. Incluso las víctimas de *El proyecto de la bruja de Blair* y *Devilman* no han podido escapar de las garras de este proceso de «ñoñización» japonés. El reparto de *El planeta de los simios* es el siguiente afortunado. ¿A quién le toca a continuación? ¿A Hannibal Lecter?



PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Por nada del mundo nos gustaría estar en la piel de Duke cuando Snake descubra lo que ha pasado con su consola. Estas bromas de mal gusto se pagan, Duke. Gracias a esta pequeña trifulca entre dos de los personajes más populares de PSX, nuestro lector Fernando Sala se lleva un buen premio. Este mes regalamos una camiseta y una cartera de *Final Fantasy VIII*. Felicidades por tu historia, nos ha encantado tu estilo, chaval.





¡Este Pollo es un Héroe!
ULTIMA HORA
¿Milagro? ¿Locura? Mort el Pollo, popular presentador de televisión, se lanza al rescate de los polluelos secuestrados por los extraños Cubos alienígenas.
Descubre este juego lleno de cacareos, golpes de cresta, luchas contra cubos y...¡muchas, muchas carcajadas!
Mort the Chicken™
Ubi Soft
www.ubisoft.es
CRAVE ENTERTAINMENT
PlayStation
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB
AndNow

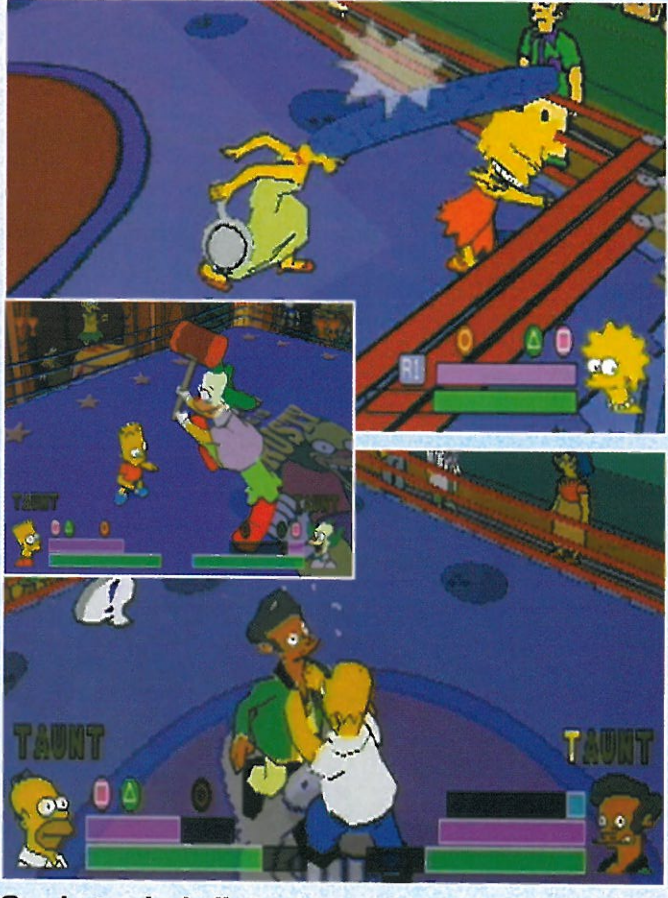
NOMBRE:

THE SIMPSONS WRESTLING

OBSERVACIONES:

CON UN ERUCTO POR AQUÍ Y UN DONUT POR ALLÁ, LOS SIMPSON SE PREPARAN PARA CONVERTIRSE EN LOS AMOS DEL *RING*

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Juego de lucha
DISTRIBUIDOR:	Electronic Arts
FABRICANTE:	Big Ape Productions
FECHA DE LANZAMIENTO:	Abril
COMPLETADO:	70%



Combate de bollos. Si te zampas unos bollos conseguirás la energía extra que te permitirá estrangular a tus oponentes, pero no te pases con el azúcar



Técnicas rasteras. El jardinero Willy se vale de su rastrillo para atizarle a nuestro querido inventor

THE ROCK VS HOMER SIMPSON

THE ROCK

Ocupación: Luchador profesional
Habilidades: Un codazo de escándalo, un trasero de piedra y un traje impecable
Proporción entre músculos y grasa: 50 a 1
Frase lapidaria: «¿A qué no sabes lo que se te viene encima?»
Lo que más le gusta: Hacer que beses la lona
Lo que más detesta: Los perdedores
Puntos a favor: Su historial en la WWF
Puntos en contra: Tal vez le resulte difícil agarrar a un personaje con dos dimensiones. Riesgo de quedar bizco
Veredicto: Más duro que una roca

HOMER



Profesión: Trabajador en una central nuclear
Habilidades: Comer, dormir y beber
Proporción entre músculos y grasa: 1 a 50
Frase lapidaria: «Mmm, bollos... Sirven para cualquier ocasión»
Lo que más le gusta: La cerveza y cualquier cosa que contenga azúcar
Lo que más detesta: Las actividades físicas que no impliquen comer o beber
Puntos a favor: Una gran masa corporal
Puntos en contra: Le falta entrenamiento básico, músculos y motivación
Veredicto: El *punching-bag* ideal

A pesar de su falta de entrenamiento y habilidades físicas, tal vez el físico rodanchón de Homer baste para aplastar a The Rock. Ganador... ¡Homer!

En el soleado pueblo de Springfield se avecinan tortas. No, no se trata de una huelga en la central nuclear. Ni de una receta de cocina de Marge. Se trata de algo mucho, mucho más siniestro.

Maggie ha perdido el chupete, la rabia de Homer ha llegado finalmente a unos niveles de violencia incontenibles, Bart está dispuesto a patear algunos traseros, y pobre de aquél que se interponga en su camino. Tal y como sugiere el nombre, *The Simpsons Wrestling* nos permite ver a los habitantes de Springfield zurrándose entre sí encima de un cuadrilátero. Tuvimos que sacar a rastras a Mike Schneider, productor asociado del juego, para que se desentendiera un poco de su apretada agenda y nos contara un poco más acerca del asunto. La pregunta del millón de dólares es: ¿qué personajes podrán controlarse en el juego?

«Empiezas el juego con la mayoría de miembros de la familia: Homer, Marge, Bart, Lisa y Maggie, que en el juego es un ataque especial de Marge», nos comenta Schneider. «También están Barney, Krusty, Apu y Willie, que al principio nos dio algunos problemas ya que insistía en llevar puesta su falda escocesa. Pero al final lo convencimos para que llevara ropa normal», bromea Schneider. ¿Y qué pasa con los personajes secretos? «El juego empieza con ocho personajes jugables e incluirá a seis personajes que podrán desbloquearse.» Schneider no quiso contarnos de ninguna manera cuáles serían los personajes que podrían liberarse, puesto que quiere mantenerlos en secreto para que sean una sorpresa. ¿Podremos ver al jefe de policía Wiggum en una lucha de michelines contra Homer? Sólo el tiempo nos lo dirá.

Sin dejar de lado el tema de los personajes, Schneider también recalcó lo mucho que éstos se parecerán a los de los dibujos animados. «Tenemos a un guionista que ha creado más de 1400 frases

«Además de su repertorio de bofetadas, patadas y movimientos especiales, cada personaje

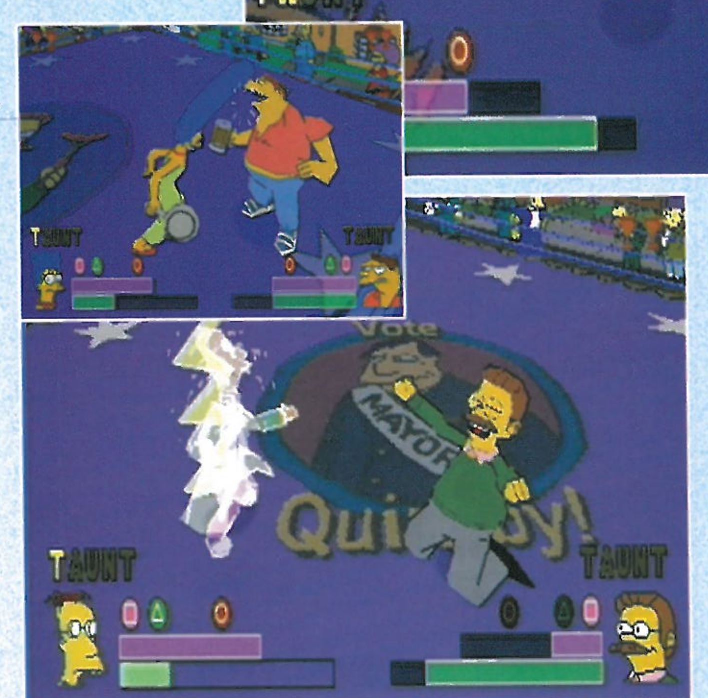


WWF Springfield. Cada uno de los personajes tendrá su propio movimiento característico. Barney tiene un aliento letal con efluvios de alcohol

exclusivamente para el juego. Algunas de ellas tal vez resulten conocidas, extraídas de la serie de televisión, pero en general todas las grabaciones que estamos haciendo son originales para este título.»

Los personajes también realizarán sus propios movimientos. «La nube eructante de Barney es bastante divertida —o repugnante, según se mire—», explica Schneider. «Homer recurre a sus fieles bollos para realizar su movimiento especial ('Mmmm, bollos... Sirven para cualquier ocasión'). Y no perdáis de vista el saxofón de Lisa: os dejará fuera de combate en un periquete. ¿Y el señor Burns? Quien sabe lo que es capaz de hacer.» Además de su repertorio de bofetadas, patadas y movimientos especiales, cada uno de los personajes tendrá la posibilidad de utilizar *power-up* que aparecerán en el cuadrilátero. «Todavía estamos introduciendo los *power-up*, pero ayudarán a los personajes a derrotar a sus oponentes de diferentes formas.» Aunque deberás tener cuidado con lo que recoges. «Si pillas un bollo, corres el riesgo de que esté envenenado», nos cuenta Schneider. Homer tiene razón: son un manjar realmente versátil.

El objetivo, a fin de cuentas, es conseguir que tu oponente bese la lona y no se mueva de allí. «La inmovilización es fundamental», asegura Schneider. «No se gana por puntos ni cosas por el estilo.» O sea, que poco tiene que ver con la lucha libre de verdad pero, al fin y al cabo, estamos hablando de los Simpsons, ¿no? Y, por cierto, ¿quién ganaría en un combate hipotético entre Homer y The Rock? «Creo que Homer es capaz de aguantar muchos golpes. Seguramente le dejaría el traje de The Rock lleno de sangre y éste se sentiría tan contrariado que se dejaría inmovilizar.» Y con este comentario tan jactancioso, nos despedimos de Homer y compañía. Pero no por mucho tiempo. Tendrás una *preview* completa el mes que viene. ■



Vamos de paseo... Competirás en diferentes lugares de Springfield, como el aparcamiento de la hamburguesería de Krusty o la oficina del alcalde Quimby



Marrullerías. Los personajes podrán utilizar técnicas poco ortodoxas como el viejo truco del clavo en la madera

PERFIL	
LOGO:	BIG APE PRODUCTIONS INC.
NOMBRE:	Mike Schneider
CARGO:	Productor asociado
TRAYECTORIA:	Mike lleva cuatro años en Fox Interactive, la compañía distribuidora de Big Ape en el extranjero, y ha trabajado en varios departamentos y títulos
INFLUENCIAS:	Mike cita los juegos de *WWF Smackdown*, los dibujos animados de *Los Simpsons* y -ehem- la cafeína y las vitaminas

MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.foxinteractive.com

puede utilizar los *power-up* que aparecen en el cuadrilátero»

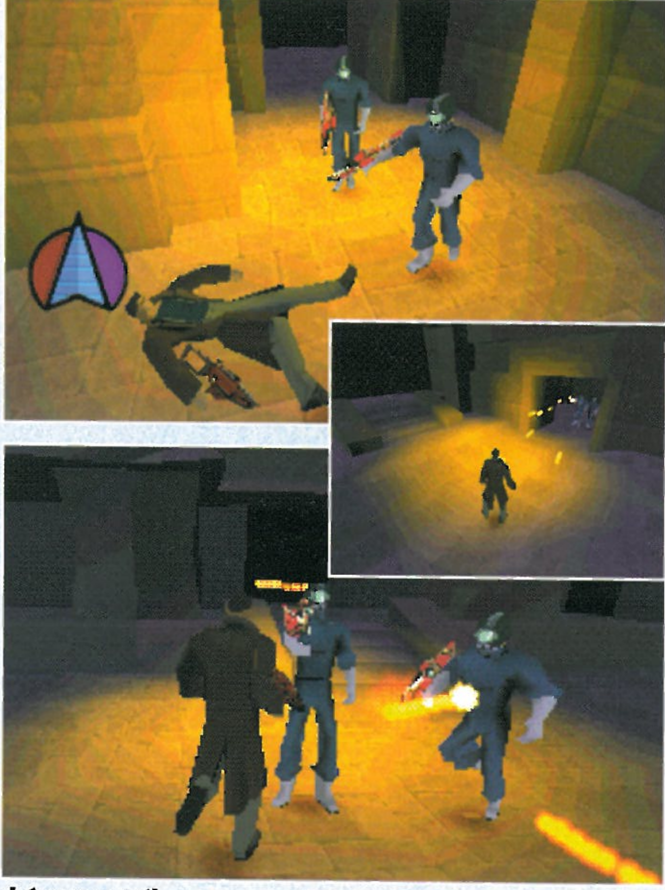
NOMBRE:

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

OBSERVACIONES:

LOS EXTRATERRESTRES: ¿REALIDAD, MITO, O SIMPLEMENTE UNOS COLEGAS DE OJOS SALTONES Y ANTENAS EN LA FRENTE?

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Acción/aventura en 3D
DISTRIBUIDOR:	Ubi Soft
FABRICANTE:	Red Lemon
FECHA DE LANZAMIENTO:	Primavera
DISEÑO DE PERSONAJES:	
COMPLETADO:	70%



¡Láser a mí! No esperes que el juego sea un paseíto por el parque. A cada momento te verás acosado por alienígenas que deberás machacar con tu potencia de fuego



La moda de las consolas. *Conspiracies* utiliza una serie de terminales en los que debes completar un subjuego al estilo «Simón dice» para poder avanzar

Roswell, Nuevo México, es el lugar del accidente alienígena más famoso de todos los tiempos. Pues no. En realidad, todo fue un fraude. Pero no fue ideado por ninguna agencia gubernamental, sino por los mismos extraterrestres, que querían hacernos creer que los seres del espacio exterior son un puñado de bichos verdes de ojos saltones que pueden distinguirse a un kilómetro vista. *Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends* te da la oportunidad de indagar en la verdadera amenaza intergaláctica que pende sobre la Tierra.

Metiéndote en el papel de Nick Logan, deberás enfrentarte a alienígenas que asumen todo tipo de formas horribles en un juego de acción y puzzles en 3D. Formas parte de la Alianza Global, un grupo de detectives armados que cuenta con sus propios científicos para crear dispositivos de encubrimiento. Valiéndote de un gran número de armas, entre las que se incluyen pistolas láser y minas trampa, deberás cazar a los malos en cinco escenarios diferentes: Londres, Irlanda, San Francisco, los Templos Maya y los Cuarteles Generales de la Alianza.

«El juego parte de la premisa que los alienígenas son unos sujetos realmente terroríficos, que asumen una forma humanoide recreando a criaturas legendarias», comenta Steve Ianneta, diseñador jefe del juego. Tendrás acabar con hombres lobo, *banshees* (las hadas mensajeras de la muerte), zombis, vampiros y humanos y criaturas transformados por el vudú. Al final de cada nivel, deberás luchar contra bestias gigantescas, entre las que se incluye Shadoen, una especie de escorpión gigante. Por suerte, Nick cuenta con equipo de primera, como el «exotraje».

Si bien la serie de dibujos animados en la que se basa el juego está pensada para un público joven, el juego rezuma una mayor madurez. «Es más oscuro y Nick Logan está más crecidito», afirma Ianneta. *RC* está claramente inspirado en unos elementos de acción y puzzles más «serios» que los aspectos más simples y

MONTONES DE MINI JUEGOS

«Era esencial que no creásemos un juego que fuera totalmente lineal», explica Steve Ianneta, diseñador jefe de *Roswell Conspiracies*. «Echamos un vistazo y decidimos qué aspectos queríamos tomar prestados y cuáles queríamos mejorar. *Final Fantasy*, por ejemplo, tiene unos subjuegos tan buenos que uno de ellos incluso se ha convertido en un juego propio, *Chocobo Racing*.»

Visitamos Glasgow, el hogar de la compañía Red Lemon, y hundimos nuestras zarpas en un subjuego al estilo «Simón dice», que se convierte en parte esencial del sistema de juego en casos como la desactivación de explosivos, por ejemplo. De este modo, se añade variedad a la jugabilidad. Este subjuego consiste en pulsar una serie de botones combinados con la cruceta de dirección, y a pesar de su simplicidad resulta bastante atractivo. El juego también incluye subjuegos de helicópteros en los que luchas contra enemigos en las alturas desde una visión subjetiva. Lo cual significa que no te sentirás constreñido por el motor gráfico en 3D de la aventura, que recuerda a multitud de otros juegos del mismo género.

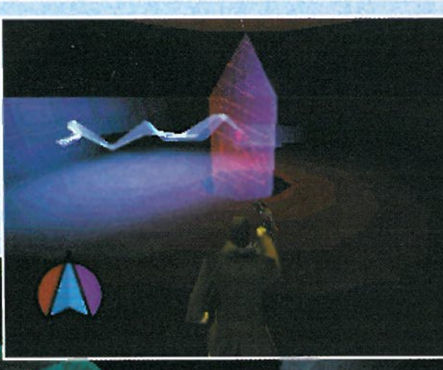
«Los alienígenas son unos sujetos realmente terroríficos, que asumen una forma



¡Rayos y truenos! **En la piel de Nick Logan, deambularás por catacumbas evitando descargas eléctricas en tu camino hacia la destrucción de la amenaza alienígena**









El Big Bang. **Aunque en esencia sea una aventura clásica de puzzles, *Conspiracies* tiene sus momentos peliagudos y sus explosiones**

alegres propios de los niños. «Tuvimos en cuenta juegos como *Syphon Filter*, o sea que no estamos hablando de la típica conversión de una serie de dibujos animados», continúa Ianneta. «Aunque si lo que buscas es sangre y vísceras, mejor que busques en otro sitio.» De hecho, los malos ni siquiera mueren, quedan tendidos en el suelo agitándose después de que los hayas disparado. Además, en otra parte del juego, puedes capturar a los monstruos y encerrarlos en una mazmorra especial.

«Para nosotros era importante que el juego tuviera la imagen adecuada, y pedimos permiso a los creadores de la serie de dibujos para generar enemigos completamente nuevos», nos cuenta Ianneta. «Era crucial mantenerse fiel al aspecto visual de la versión para la pequeña pantalla, pero también queríamos que Nick Logan se moviera de la forma más real posible.

«También hemos incluido a Sh'Lainn Blaze», nos revela Ianneta. La señorita Blaze es una impresionante *banshee* que aparenta tener 19 años, pero que en realidad tiene 80. «Ella te informa de tus posibilidades de supervivencia.» Aunque también interactuarás con otros personajes de la Alianza.

«El juego no es de ninguna manera un título en el que sólo haya que disparar a bichejos, aunque nos complace haber introducido una buena ración de tiros», explica Ianneta. Hay montones de *power-up*, incluidos paquetes para recuperar vida, munición e invencibilidad. «El nivel de los templos Maya, por ejemplo, utiliza un efecto de iluminación que recrea una antorcha de lo más real. En realidad, es algo indispensable para reproducir la atmósfera necesaria, ya que los enemigos se vislumbran en la penumbra y deberás acabar con ellos lo antes posible.»

RC está a medio camino entre la violencia de los dibujos animados y la acción con puzzles. No es tan tenebroso como *Alien Resurrección* pero tampoco sale ningún *E.T.* la mar de mono. ■





Cuentos para no dormir. **El juego acaba con el mito de los alienígenas de grandes ojos**

PERFIL	
LOGO:	
NOMBRE:	Steve Iannetta
CARGO:	Diseñador jefe
TRAYECTORIA:	Iannetta trabajó previamente para PC en el título *Earthworm Jim 3D*, un título salido de unos dibujos animados que se basaban a su vez en un juego
INFLUENCIAS:	Básicamente, las películas de *Matrix* y *Blade Runner*, y el videojuego de *Syphon Filter*

MÁS INFORMACIÓN	
PÁGINA WEB:	www.redstorm.com/roswell

humanoide recreando a criaturas legendarias»

NOMBRE:

FORMULA ONE 2001

OBSERVACIONES:

UN PEQUEÑO PASO PARA STUDIO 33, UN GRAN ACELERÓN PARA LA HUMANIDAD

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulación de F1
DISTRIBUIDOR:	Sony
FABRICANTE:	Studio 33
FECHA DE LANZAMIENTO:	Marzo
COMPLETADO:	75%









La repetición de la carrera tiene un aire marcadamente televisivo, y poder ver a cámara lenta los momentos cruciales te permitirá repasar cada incidente hasta el más mínimo detalle

Convertirse en campeón mundial nunca ha sido fácil, pero y si encima tiene a todos esos rivales pisándole los talones, la serie de *Formula One*, de Sony, tendrá que pisar gas a fondo si quiere mantener el número 1 pintado en su carrocería.

Sin embargo, si hay alguien capaz de permanecer al frente de la clasificación, ése es el equipo de Studio 33, que resucitó la licencia de la Fórmula Uno con la trabajada versión de 1999 y que la mejoró aún más con la excelente entrega de 2000. Ahora, la versión de 2001 está a punto de llegar a nuestras manos y el equipo ya está trabajando afanosamente en este tercer juego. Entonces, bastará con una simple puesta a punto, ¿no? Pues según el jefe de proyecto y artista principal de Studio 33, Darrell Gallagher, no. En el nuevo modo Arcade, por ejemplo, «los jugadores tienen que avanzar a lo largo de varios campeonatos menores para asegurarse un puesto en las mejores escuderías. Además, existen grandes diferencias en el comportamiento de los vehículos de los distintos equipos y hemos incluido un aspecto de gestión económica en el juego».

Si optas por el modo Grand Prix tendrás muchas cosas más de las que preocuparte que simplemente dedicarte a escalar puestos en la clasificación. «El chasis sufre muchos más daños en esta versión, los neumáticos se desgastan mucho más y hemos incluido una 'pérdida de potencia' que aparece cuando el jugador intenta utilizar atajos en cualquiera de las pistas», nos cuenta Gallagher. Otra de las preocupaciones añadidas es decidir cuándo parar en *boxes*, por lo que necesitarás planear una estrategia de antemano. Studio 33 ha trabajado con las escuderías de Jordan, Prost y Arrow para asegurarse de que los deterioros o los fallos mecánicos son realistas. Estos consejos se han combinado con las estadísticas de la última temporada. «Hemos partido del Campeonato Mundial de Equipos de 2000 para determinar los niveles de rendimiento de cada equipo. Sabemos qué motor ha demostrado ser el más fiable y qué otro tipo de fallos mecánicos han ocurrido, y todos estos elementos entran dentro del cálculo de rendimiento del vehículo», nos cuenta Gallagher.

Este afán por lograr un efecto lo más realista posible también incluye el sonido, y Gallagher también nos ha contado el motivo. «Estamos trabajando en los comentarios de los locutores, para que hagan referencia a la carrera en conjunto, no simplemente a las acciones realizadas por el jugador. De este modo se le da un sentido de realismo y unidad a la carrera, a la vez que se le proporciona información al jugador.» Sin embargo, algunas cosas no han cambiado. En el modo para dos jugadores siguen participando todos los coches, y tal como nos asegura Gallagher, «es un modo del que estamos tremendamente orgullosos, y que continuaremos mejorando antes del lanzamiento del juego». ■





El modelo de partículas consigue mostrar las chispas causadas por el fuego en un motor o los restos resultantes de un encontronazo

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Studio 33
NOMBRE:	Darrell Gallagher
CARGO:	Jefe de proyecto
TRAYECTORIA:	Antes de *Formula One 2001* trabajó en *Newman/Haas Racing, Destruction Derby Raw* y *Formula One 99* y *2000*
INFLUENCIAS:	El equipo se tragó unas 150 horas de vídeos de Fórmula 1 cada año para observar los cambios y estar al tanto de los eventos más importantes

«Existen grandes diferencias en el comportamiento de los vehículos»

*El mundo que antaño fuera pacífico, Uma,
vive hoy bajo la oscura sombra del dragón Draak.
El mal se expande como un virus y solo tú
puedes detenerlo.*

DARKSTONE™
EVIL REIGNS






Mira en tu interior, ¿hay algún cazadragones dentro?

- *Un sumergente RPG con impresionantes gráficos y jugabilidad adictiva*
- *8 personajes para jugar y 32 entornos*
- *Más de 200 enemigos y personajes con los que interactuar*
- *Más de 30 tipos de armas y 32 hechizos diferentes*
- *Selección aleatoria de niveles que garantizan horas y horas de entretenimiento*
- *Luz real e increíbles efectos especiales*



www.delphinesoft.com



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Electronic Arts y el diseño de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. © 2001 Todos los derechos reservados. Delphine Software International, Darkstone y el logo de Darkstone son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Delphine Software International.









NOMBRE:

BLACK & WHITE

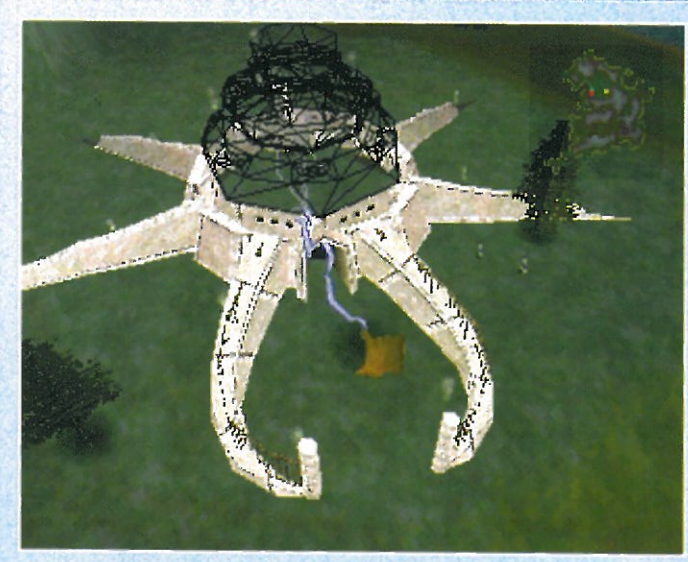
OBSERVACIONES:

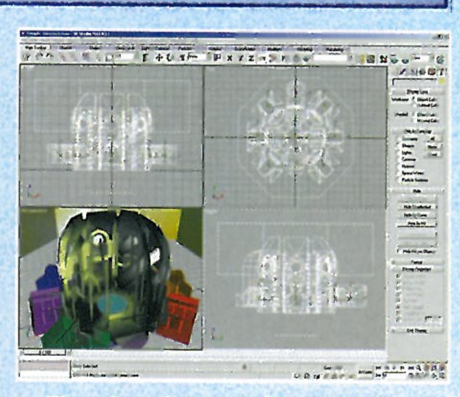
LA ETERNA LUCHA DEL BIEN CONTRA EL MAL. CAMPO DE BATALLA: TU IMAGINACIÓN

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO:	Rol/estrategia
DISTRIBUIDOR:	Acclaim
FABRICANTE:	Lionhead/Krisalis
FECHA DE LANZAMIENTO:	Abril
DISEÑO DE LOS PERSONAJES:	
COMPLETADO:	60%







Tus fervientes discípulos erigirán majestuosos edificios en tu honor



Como dios que eres, resultas demasiado importante para perder el tiempo personalmente en el planeta. En vez de ello, es tu criatura la que se dedicará a «convencer» a la gente de que te venere. Cuantos más seguidores tengas, más poderoso serás. Un dios colérico asustará a los hombres para que lo adoren, mientras que un dios afable utilizará su poder para realizar buenas obras. Encantador

ERES UN ANIMAL

¿Qué eres tú, un león o un lobo? ¿Quizá encaja más con tu estilo un cocodrilo o una cabra? En *Black & White* hay más de 20 criaturas entre las que escoger, pero a lo largo del juego su apariencia, comportamiento y habilidades cambiarán según las eduques. Si le enseñas a tu monstruo que quemar aldeas está bien, luego no podrás regañarle si a la primera que te descuidas la lía bien grande. En cambio, si educas a una bestia para que tenga un temperamento beatífico que provea de recursos a los aldeanos contarás con unos seguidores de lo más satisfechos. Las criaturas que entrenes con la intención de sembrar el caos por doquier serán cada vez más feas y agresivas, mientras que las apacibles resplandecerán con una bondad de lo más empalagosa. Además, si quieres tener éxito con tu monstruo, deberás contar con un montón de devotos adoradores ya que, en el nivel básico, cuanta más gente te adore, más maná tendrás para lanzar conjuros. También vale la pena destacar que cada tribu se especializa en campos distintos. Los egipcios, por ejemplo, son grandes constructores. De vez en cuando, los ancianos de la tribu se acercarán a ti para contarte sus problemas; de ti depende si les ayudas o les aplastas por su insolencia.

La mayoría de veces, cuando creas un monstruo, lo único que consigues es que una turba de aldeanos se agolpe delante de tu puerta blandiendo antorchas y horcas como unos posesos. Pero en *Black & White*, éste es el primer paso para ser adorado como un dios.

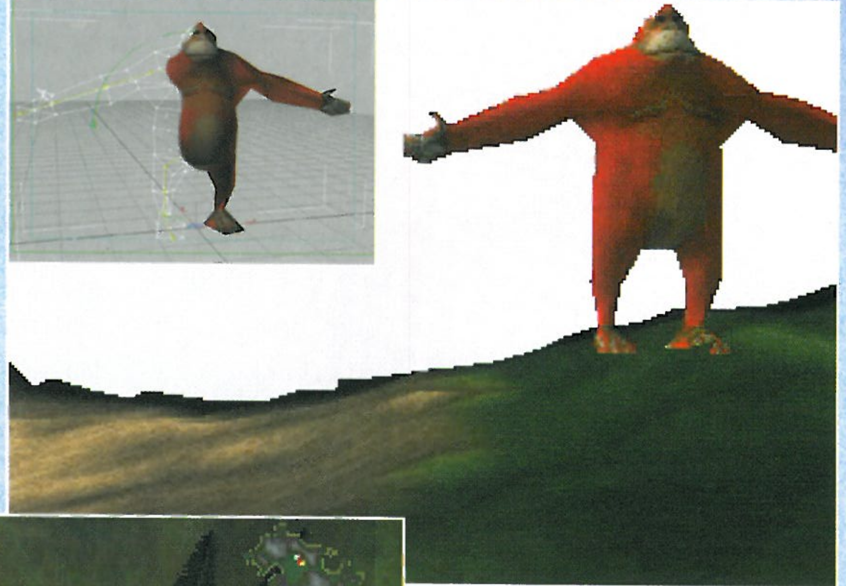
Y decidir si te conviertes en el ufano progenitor de una criatura de aspecto cebroide o de un oso del tamaño de una montaña es sólo el punto de partida. A partir del momento en que tu bestia se alza majestuosa por encima del paisaje salpicado con diminutas cabañas y habitado por gentes todavía más diminutas, tendrás que empezar a enseñarle cómo debe comportarse. Lo mejor es que puedes entrenar a tu criatura para que sea buena o malvada. Este aspecto queda reflejado tanto en su relación con el entorno como en el miedo o adoración que le profesen los habitantes de este mundo. «Tus actos afectarán directamente lo que te rodea», explica Pete Hawley, jefe de producción de Lionhead. «La ciudadela, donde se practica tu culto, se irá transformando y reflejará si eres una divinidad bondadosa o un dios maligno. El cielo y el paisaje también cambian. Si eres malvado, el cielo se oscurecerá, pero si eres bueno brillará el sol. Estos efectos, junto con el aspecto de tu criatura, no dejarán lugar a dudas acerca de tu alineamiento y de cómo te perciben los demás.»

El equipo de desarrollo es consciente de que gran parte del éxito de este título, originalmente para PC, depende de su adaptación a un nuevo hardware y a un nuevo público. «Adecuar el sistema de control para PlayStation ha sido todo un reto», asegura Hawley, «pero algunas cosas también se han simplificado, puesto que no tenemos que convertir un montón de comandos del teclado del PC al Dual Shock.» Con el *Black & White* de PC ya se buscó crear una interfaz simple e intuitiva, de manera que el proceso de conver-

«Tu monstruo puede ser entrenado para ser bueno o malvado»



¡Se acerca **un monstruo! Un gran simio que se destaca en el horizonte tal vez sea la respuesta a tus plegarias o bien puede significar la muerte y destrucción de tu indigna aldea**



Un poco animal. **Tu criatura interactuará con otras bestias. Tal vez las odie, las ame, o simplemente se pegue a ellas como un perrito faldero**

sión será menos dificultoso que con otras conversiones. Hawley promete que en PS2 «la experiencia global será igual de convincente, sobre todo en lo que respecta al desarrollo de tu criatura y a la increíble cantidad de retos y aventuras».

Tu misión, al igual que en *Populous: El principio* (*PSMag 29*, 8/10), consiste en ampliar tu zona de influencia y acumular más poder mágico (maná) a través de tus seguidores, que luego podrás utilizar para lanzar hechizos. Éstos pueden ir desde los benignos, como la curación y la repoblación forestal, hasta los diabólicos, como las bolas de fuego, los ataques con rayos o la creación de un ejército de zombis. Evidentemente, si fueras el único monstruo del barrio, no tendrías ningún problema en dominar el mundo pero, por desgracia, tendrás que vértelas con los fieros retoños de otras divinidades menores.

«Cuando tu criatura se encuentre con otra, el resultado del encuentro será muy impredecible», explica Hawley. «Quizá se sienten juntos a mirar la puesta de sol, pero a menudo tendrás que luchar para seguir avanzando. En PlayStation asumirás el control de la criatura durante los combates, como en cualquier otro juego de lucha.»

Aunque el equipo no quiere desvelar detalles del argumento, Hawley explica que «el principal objetivo es la historia en sí, que se desarrolla a lo largo del juego por cinco parajes distintos. Hay muchas variaciones, pero el argumento central es el aspecto clave de esta versión». El juego para PC ha sido criticado por parecerse demasiado a un Tamagotchi gigante, pero Hawley cree que sus sutilezas conquistarán la imaginación de los jugadores a medida que se encariñen con unos monstruos en constante evolución. «A los niños les encantarán los cambios de personalidad de su criatura, además de todas las payasadas y las correspondientes animaciones, mientras que los jugadores mayores disfrutarán con la historia y el sistema de juego.» ■



Juego de manos. **Los hechizos se lanzan con un simple movimiento del cursor. De este modo, se evita tener que usar el engorroso sistema de iconos para PC**



PERFIL

LOGO:	LIONHEAD STUDIOS
NOMBRE:	Pete Hawley
CARGO:	Jefe de producción
TRAYECTORIA:	Hawley, que había trabajado como periodista en el mundo de los juegos, se pasó a GT, donde produjo *DBZ*, *B-Movie* y *Driver*. Se unió a Lionhead hace dos años, donde se encarga de *Black & White* en todos los formatos.
INFLUENCIAS:	*Populous*, sobretodo, pero también *Zelda*, *Driver*, *Metal Gear Solid* y *Black & White* para PC.

MAS INFORMACIÓN

PAGINA WEB:	www.lionhead.co.uk

NOMBRE:
LOONEY TUNES: PERRO & LOBO

OBSERVACIONES:
¿UN CORRECAMINOS CON PIEL DE CORDERO? ¡BIP-BIP!

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Arcade/puzzles
DISTRIBUIDOR:	Infogrames
FABRICANTE:	Infogrames
FECHA DE LANZAMIENTO:	Primavera de 2001
DISEÑO DE LOS PERSONAJES:	
COMPLETADO:	80%



Me pareció haber visto a un lindo coyote... Los fondos, aún siendo un poco básicos, tienen unos cálidos matices que los convierten en una auténtica delicia



Carcajadas a reacción. En el juego están todos los viejos *gags* que ayudan a crear una sensación de auténtica diversión



LOS PRIMOS DEL COYOTE

Los personajes de *Perro & Lobo*, aun siendo relativamente conocidos, son de menor peso si los comparamos con Bugs Bunny, el Pato Lucas, Porky y los demás. Con todo, existe un vínculo con uno de sus compañeros de la Warner, ya que Ralph Wolf es, por lo visto, primo del incansable Coyote que persigue al Correcaminos. Ralph, como resulta evidente, comparte la misma predilección de su famoso primo por los productos Acme y, del mismo modo, es igual de obsesivo a la hora de conseguir su comida preferida. Gonard, en este sentido, adora a su personaje. «Encarna al perfecto perdedor que nunca se da por vencido. Pero esta vez tiene la posibilidad de salirse con la suya. ¿Lo conseguirá?» O mejor, ¿lo conseguirás tú?

Tal vez creas que, pasados cinco años, ya no queda nada nuevo por ver en PlayStation; ningún juego que escape a la comparación con ese título o aquel otro. Pues justo cuando el desánimo podría empezar a cundir, aparece *Looney Tunes: Perro & Lobo*

Basado en la serie de dibujos animados de la Warner Bros, en el juego encarnarás a Ralph El Lobo, cuyo único objetivo en la vida consiste en devorar el rebaño diligentemente vigilado por Sam, el perro ovejero. El desarrollo empezó en septiembre de 1998 y —según nos cuenta un sonriente Régis Gonard, del equipo Infogrames Lyon—, desde un buen principio el objetivo fue «crear un juego disparatado y poco ortodoxo que destacase entre todos los demás y que contuviera las mejores bufonadas de la Warner Bros».

«El rebaño está formado por 18 ovejas, y Ralph deberá afanar una oveja por nivel utilizando un determinado número de artilugios de lo más hilarantes», explica Gonard. Los admiradores de la Warner ya sabrán que todos estos artilugios son unos cacharros de lo más tontos fabricados por la marca Acme, y aquí constituyen sólo una de las razones por las que el sistema de juego de *Perro & Lobo* es tan difícil de describir.

El proceso de robar una oveja se divide en tres pasos: encontrar los objetos que te servirán en tu hurto; llevarse la oveja en cuestión; y, finalmente, conseguir escapar. La primera parte se juega como una aventura arcade, ya que deberás sortear trampas y plataformas y explorar la zona en busca de los artilugios Acme. La segunda parte se acerca más a un juego de sigilo, donde deberás avanzar a hurtadillas para acercarte a Sam y a las ovejas, empleando los arbustos para ocultarte y combinando tus cachivaches para atrapar a una de las pequeñas lanudas. Finalmente, cuando ya has atrapado a tu oveja, debe-

«El objetivo era crear un juego disparatado y poco ortodoxo que



¿Arbustos con patas? Este descarado lobo se aprovecha del entorno para acercarse furtivamente hasta sus lanudos platos. Pero teniendo en cuenta que Solid Snake avanza escondido dentro de cajas...

rás llevártela a un lugar fijado con anterioridad. Esta parte se basa más en puzzles, y tendrás que valerte del comportamiento único de cada oveja y de unos cuantos artilugios más para tener éxito en tu misión.

«Se pueden utilizar muchas tácticas de sigilo», cuenta Gonard, «y se trata de ser cauteloso y listo. Si utilizas la fuerza bruta, Sam te pillará fácilmente». La curva de dificultad de *Perro & Lobo* está muy bien diseñada, ya que a cada nuevo nivel Sam tendrá una oveja menos de la que preocuparse, y al mismo tiempo también se irá acostumbrando a determinadas tácticas que emplees con los artilugios. Hay 16 entornos distintos (todos ellos con el clásico aspecto de los dibujos animados de la Warner), desde prados, bosques y desiertos, hasta el no tan típico castillo abandonado o los géisers.

Utilizar elementos exclusivos de estos paisajes, como columpios, rocas y desfiladeros, será indispensable para terminar cualquier nivel, pero lo mejor —y más divertido— del sistema de juego reside en los artilugios. Gonard no suelta prenda sobre cómo funcionarán y se combinarán entre sí, pero una simple enumeración ya basta para que a los amantes de la Warner se les haga la boca agua. En el catálogo de Acme, Ralph podrá encargar perfume para ovejas, ensaladas, una caña de pescar, un paraguas volador, un robot, un disfraz de cordero, un cohete y muchas cosas más. «La intención era hacerlos lo más divertidos posible», afirma Régis con entusiasmo. Lo cual no está nada mal, siempre y cuando las hilarantes bromas no sean a expensas de la acción, como ya ocurriera en juegos recientes inspirados en los dibujos animados (léase, *Los autos locos*).

Desgraciadamente, puesto que el argumento se centra en la confrontación perro-lobo, el juego será para un solo jugador. Gonard dice que un título para dos jugadores «no era lo que más se adecuaba» al tipo de juego que Infogrames quería crear. Precisamente, es difícil determinar con exactitud ante qué tipo de juego estamos, pero seguro que la mezcla de acción arcade, sigilo y *gags* explosivos al más puro estilo Coyote puede ser dinamita pura. De la marca Acme, claro. ■



De perdidos al río. El juego viene salpicado por fragmentos de lo más alocados, acorde con el disparate reinante en la serie de dibujos animados

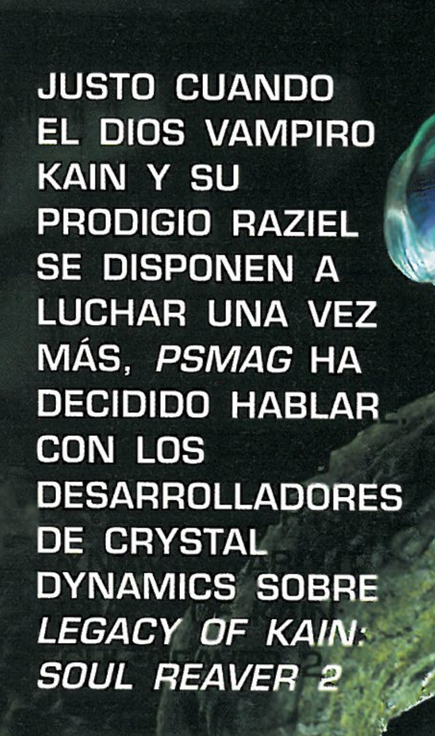
PERFIL

LOGO:	INFOGRAMES
NOMBRE:	Régis Gonard
CARGO:	Responsable de producto
TRAYECTORIA:	Gonard ha trabajado en numerosos títulos de dibujos animados, como *Bugs Bunny & Taz en la espiral del tiempo* o *Los autos locos*
INFLUENCIAS:	La principal influencia ha sido la serie de dibujos animados del mismo nombre que, a su vez, está influenciada por el clásico *Correcaminos* y el infatigable Coyote

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.infogrames.com

contuviera las mejores bufonadas de la Warner Bros»



JUSTO CUANDO EL DIOS VAMPIRO KAIN Y SU PRODIGIO RAZIEL SE DISPONEN A LUCHAR UNA VEZ MÁS, *PSMAG* HA DECIDIDO HABLAR CON LOS DESARROLLADORES DE CRYSTAL DYNAMICS SOBRE *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2*

ENTRE LO ESPIRITUAL Y LO MATERIAL

Por fin tenemos entre manos un juego de PS2 para jugadores adultos. El tercer juego de la saga *Legacy Of Kain* promete ser una aventura siniestra y gótica con un argumento más denso que un polvorón de cemento.

La compañía desarrolladora Crystal Dynamics ha sacado partido de la potencia de la PS2 para crear un paisaje inquietante y unos efectos especiales espectaculares. Lo mejor de todo es que nuestro antihéroe, Raziel, ha vuelto con su omnipotente espada Reaver. Esta vez su arma está cargada hasta los topes de unos poderes que serán cruciales en el sistema de juego. De nuevo te ves metido en una aventura de acción en tercera persona al estilo de *Tomb Raider*, pero con un aire distinto. La atmósfera tenebrosa y los escalofriantes enemigos le añaden un cautivador toque de terror macabro.

La serie empezó con *Blood Omen: Legacy Of Kain* (*PSMag* 4, 7, 10), donde encarnábamos a Kain, un noble de Nosgoth convertido en vampiro con ganas de matar a todo bicho viviente. Kain fue divinizado como un poderoso rey demonio. En la secuela, *Soul Reaver: Legacy of Kain* (*PSMag* 28, 9, 10), hizo su entrada en escena Raziel, antiguo lugarteniente de Kain, que aventajó a su jefe cuando le crecieron alas y consiguió unos poderes aterradores. Corroído por la envidia, Kain se deshizo de Raziel arrojándolo al Lago de los Muertos. Rescatado por el misterioso «Anciano», Raziel se puso manos a la obra para destruir a Kain, convertido ahora en una criatura que deambula entre el mundo espiritual y el físico. Pero Kain no tenía la intención de desaparecer tan tranquilamente, así que Raziel ha regresado para acabar lo que empezó. Algo retorcido, ¿verdad? Pues sí, porque de hecho, cada título se revela como parte de un inmenso tapiz que va descubriendo los siniestros recovecos del universo *Legacy* y que te sumerge aún más en él.

En *Soul Reaver 2*, Raziel regresa a Nosgoth para perseguir a Kain. Por el camino, irá descubriendo indicios que cambiarán su sed de venganza. Parece ser que en Nosgoth las cosas no son siempre blancas o negras...









Con una espada así cualquiera podría repartir candela de la fina. La espada Reaver no sólo resulta imponente con sus ocho fulgores elementales, sino que encima te ayudará a resolver puzzles y a devorar las almas de tus enemigos



LA RESURRECCIÓN DEL MAL

Ninguna aventura de horror que se precie es merecedora del sello *Legacy of Kain* si no ofrece un macabro desfile de enemigos y un caudal de acción horripilante. De modo que *PSMag* localizó a la directora de *Soul Reaver*, Amy Henning, para descubrir cómo conseguirá la PS2 aumentar el factor terrorífico.

Crystal Dynamics promete unos entornos repletos de malos malísimos dispuestos a recibir una buena somanta de palos. Henning nos cuenta que, «como *SR2* tiene lugar en Nosgoth mucho antes de la caída del imperio de Kain y mucho antes de la degeneración de los clanes vampíricos, Raziel (o sea, tú) se topa con cazadores de vampiros fanáticos y sacerdotes-guerreros de Sarafan, además de entidades demoníacas, zombis lacayos, vampiros y algunos misteriosos enemigos espectrales». Amy jura y perjura que todos los efectos especiales y la cuidada ambientación forjarán un juego impresionante de verdad.

«Crystal Dynamics promete entornos repletos de enemigos dispuestos a repartir una buena somanta de palos»

Las movimientos letales de Raziel constituyen una parte muy importante del juego, ya que los jugadores tendrán que deducir y sacar provecho de los puntos débiles de los enemigos para acabar con ellos. En *SR2*, Crystal Dynamics ha añadido un arma de filo además de las lanzas y antorchas de *SR1*, con lo cual Raziel podrá desmembrar y decapitar a enemigos que de otro modo no hubiera podido derrotar. «Probablemente, se trata del elemento más macabro del juego», dice Henning, que se pone a temblar sólo de pensar en ello.

Los juegos de la serie *Legacy* han sido siempre algo más que simples juegos de acción y han hecho especial hincapié en el argumento y en los puzzles. Por esta razón, todo depende en gran medida de conseguir los fondos apropiados. «Hemos planificado mucho la creación de cada una de las salas, de forma que los retos a los que Raziel deba enfrentarse sean relevantes para las habilidades que aprende en cada segmento del juego», dice Henning, y añade que cada nivel tiene un «problema» central que se relaciona con el conjunto de la aventura. Éste se resuelve completando sub-puzzles y utilizando la propia Reaver. La habilidad de Raziel para manipular, mover y colocar objetos consigue que los puzzles de *Soul Reaver 2* vayan mucho más allá que en la anterior entrega.

«Ahora los modelos de personajes tienen caras animadas y expresivas que se han modelado concienzudamente, con lo cual ▶



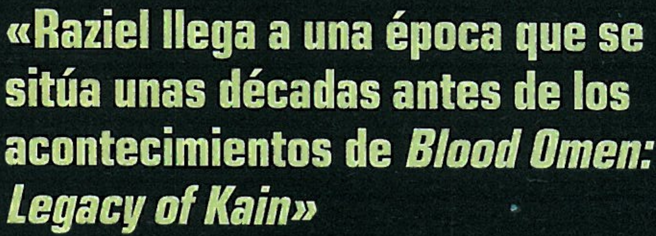








Corta y pega. En la variante *Soul Reaver* de *Legacy of Kain* hay rebanadas de miembros para parar un tren, pero en realidad se fundamenta en varios puzzles y un cuidado argumento



«Raziel llega a una época que se sitúa unas décadas antes de los acontecimientos de *Blood Omen: Legacy of Kain*»

se consigue un aspecto mucho más realista y ▶ una sincronización de los labios a la hora de articular sonidos», relata Henning. Está claro que Crystal Dynamics se ha esforzado para realzar el realismo de las secuencias de vídeo empleando un sistema físico muy suave para obtener animaciones más fluidas y fieles a la realidad. Asimismo, la compañía ha añadido detalles increíbles como la simulación del movimiento de las vestiduras y ha mejorado las superficies reflectantes.

Con todo, algunos elementos del juego todavía no están completados. «Efectivamente», nos confirma Henning, «un aspecto que aún tenemos que terminar son los portales dimensionales. Evitan que tengas que recorrer de nuevo un escenario cuando ya has hecho todo lo que había que hacer en él.»

El aspecto de estos escenarios es crucial, por supuesto. Dado que los «espacios» se construyen uno a uno, como si se tratara de un corredor, un desfiladero o un valle, se han reducido los tiempos de carga. Además, esta técnica les ha permitido crear zonas más nítidamente detalladas, de tal modo que Nosgoth deviene un entorno más tangible.

EL ARGUMENTO SE ESPESA

Retomamos el hilo allí donde nos quedamos en *Soul Reaver: Legacy Of Kain*, cuando Raziel se adentraba en el portal del tiempo Chronoplast persiguiendo a Kain. Llega a una época que se sitúa unas décadas antes de los acontecimientos de *Blood Omen*, el primer juego de la serie *Legacy*.

A lo largo de *Soul Reaver 2*, Raziel descubre una serie de aparatos que controlan el flujo temporal y los utiliza para viajar a diferentes períodos de la historia de Nosgoth.

Con un argumento tan rico, Crystal Dynamics ha centrado su atención en crear el ambiente más oscuro e inquietante del universo PS2, repleto de situaciones *gore*. «Sin embargo, no hemos optado por matanzas gratuitas», asegura Henning. Raziel viaja por tres períodos de la historia de Nosgoth: siglos antes de *Blood Omen: Legacy Of Kain*, justo antes y un siglo después.

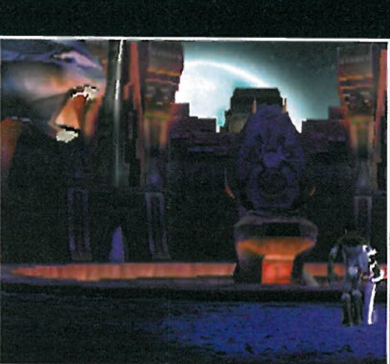
«De nuevo, Raziel podrá moverse entre el mundo etéreo, habitado por las almas, y el mundo físico», nos cuenta Henning. Juegos del estilo de *Silent Hill* o *Shadow Man* han echado mano de las dimensiones paralelas, pero *Soul Reaver 2* ha tomado esta idea y le ha dado un giro visual. El equipo de desarrollo ha utilizado «tecnología de planos duales», lo que permite que el escenario cambie ante tus ojos cuando pasas del mundo espiritual al reino material y viceversa. El mismo Raziel es quien puede provocar este cambio, obligando al terreno a fundirse y distorsionarse.

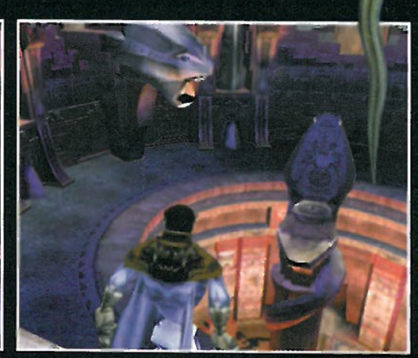
Cuando pasas al reino espectral el tiempo se detiene, circunstancia que Raziel puede aprovechar para resolver puzzles. En este universo místico nos encontraremos ante nuevos retos ya que, por ejemplo, el agua es demasiado incorpórea como para nadar en ella o Raziel es incapaz de recoger objetos físicos.

O sea, que al igual que en la película *The Matrix*, se ha tirado la casa por la ventana en cuestión de gráficos: la tierra se deforma para dar paso a nuevas zonas que explorar y Raziel cruza insondables abismos con saltos imposibles. «Incluso el proceso de *morphing* de las texturas pondrá al descubierto formas que pueden resultar útiles en su misión», nos cuenta Henning.

Esta opción de cambio dimensional es crucial en el desarrollo del juego. Como segador de almas que es, el hábitat natural de Raziel es el mundo espiritual. Después de concentrar su energía y sus poderes mentales, puede adoptar una frágil forma humana, pero se debilita rápidamente en el mundo real, un proceso que se acelera si le hieren. Para mantener su energía, lo que necesita es devorar almas.

Este trasfondo siniestro de *Soul Reaver 2* de buen seguro que le reportará cierta ventaja en cuanto a profundidad respecto a otros rivales más «ñoños» como *Tomb Raider*. El hecho de que *Soul Reaver: Legacy of Kain* estuviera rela-

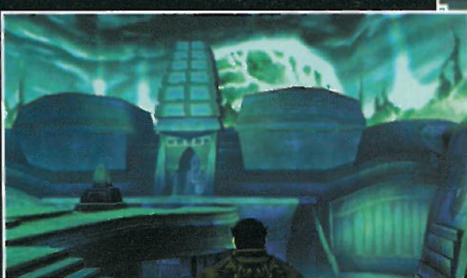






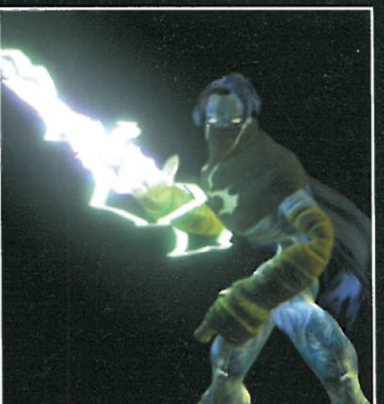
Se avecinan negros nubarrones... El mundo de *Soul Reaver* es un lugar oscuro y corrupto. La batalla de Raziel contra Kain no trata únicamente del bien contra el mal, sino de la confrontación entre dos personajes siniestros

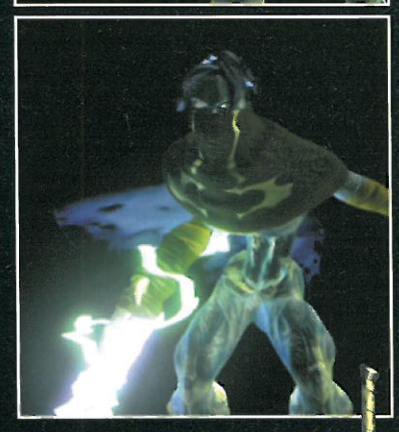
Espíritu competitivo. El hábitat natural de Raziel es un mundo místico e incorpóreo











«Este trasfondo siniestro le reportará una ventaja en cuanto a profundidad respecto a otros rivales más 'ñoños'»

tado a través de los ojos de Raziel significa que el retrato de Kain estaba distorsionado en cierta manera. Prepárate para enterarte de nuevos detalles sobre la verdadera personalidad que se oculta tras la retorcida cara de este muerto en vida. En realidad, si no pierdes detalle del desarrollo de Kain, te darás cuenta de que las cosas no son lo que parecen. Es evidente que se están tramando maquinaciones mucho más complejas.

EL PODER DE LA PS2

SR2 está situado en la misma época que el último juego, de modo que Kain no ha acumulado mucho más poder. Su única ventaja real sobre Raziel es el conocimiento que posee, y sus acciones están pensadas para desembocar en un final que Raziel ni siquiera puede imaginar.

Henning no suelta prenda sobre el desenlace, y en lugar de eso nos dice: «Hemos exprimido al máximo el potencial de PS2 para crear gráficos mucho más detallados y con mejor aspecto». Así pues, las zonas son más amplias y el campo de visión se extiende hasta el horizonte. La niebla se utiliza únicamente como recurso para crear la atmósfera adecuada, y no para tapar cualquier problema o fallo en la distancia de trazado. Y para que todo resulte aún más estimulante, el equipo de Henning ha utilizado hasta seis veces más polígonos en los personajes. El nuevo Raziel está formado por unos 3.000 polígonos, a diferencia de los 500 polígonos que tenía en PS1, lo que significa que su aspecto es mucho más realista (y mucho menos angular). El equipo también ha reconvertido su anterior sistema de efectos especiales para sacar el máximo partido al hardware de PS2.

Parece ser que el nuevo cachorro de Sony tiene muchos ases en la manga aún por descubrir. Por el momento, los efectos de partículas parecen ser el último grito en PS2: *Gran Turismo 3* los emplea en las motas de polvo, *Metal Gear Solid 2* en las gotas de lluvia, y ahora *Soul Reaver 2* contará con fulgores y estelas basados en partículas. Han potenciado deliberadamente a los artistas por encima de los programadores para dotar al juego de una gran riqueza visual.

UN POCO DE TECNOLOGÍA

Crystal Dynamics ha reducido la resolución del juego para así aumentar la cantidad de cuadros por segundo con lo que, al aumentarse el número de *frames*, la falta de *anti-aliasing* se nota menos. Además, los entornos del juego cuentan con aproximadamente diez veces el nivel de detalle poligonal del último juego. Crystal Dynamics reconoce que ahora tiene al alcance de su mano todo lo que quería hacer con PS1 pero que le resultaba imposible.

CONTIENDA SANGRIENTA

Blood Omen era un *shooter* con vista cenital y unos gráficos bastante simples que giraba en torno a la figura del noble vampiro Kain. Con la llegada de *Soul Reaver*, fuimos testigos de la aparición de un nuevo protagonista y de una perspectiva en tercera persona al más puro estilo *Tomb Raider*. El juego tuvo una cálida acogida, pero los dos grandes egos de la serie, Kain y Raziel, pedían a gritos un juego para cada uno.

Ahora la serie tiene dos vertientes. *Legacy of Kain: Soul Reaver 2* es una entrega basada en los puzzles que tiene como protagonista al prodigio de Kain. *Blood Omen 2*, cuyo desarrollo para PS2 también está en manos de Crystal Dynamics, está tomando forma bajo un halo aún más tenebroso y sangriento que su juego hermano. Cuenta con muchos combates cuerpo a cuerpo y unas magistrales lecciones de esgrima, donde puedes parar los golpes y elegir entre una gran variedad de ataques. Sin duda alguna, es un juego con mayor predisposición hacia la acción y cuenta con innumerables combates contra jefes de nivel.

Jugarás en el papel de Kain y tendrás que vagar por las calles intimidando a la gente. Cuando desenvaines tu espada, los lugareños pondrán pies en polvorosa desgañitándose medio muertos de miedo. Y por si fuera poco, este malvado vampiro es capaz de derribar de un cabezazo a los aldeanos, ensañarse luego con ellos cuando están en el suelo, y encima arrancarles el corazón. Aún nos queda mucho por descubrir y *PSMag* está ansiosa por empezar a devorar almas y enterarse de qué pasa exactamente en Nosgoth. ■

REAVER

Reaver, la magnífica espada de Raziel es vital para la historia y para el aspecto de progresión en las habilidades de *SR2*. Raziel puede nadar, escalar muros y deslizarse en la dimensión espectral. La progresión de las habilidades de Raziel se basa en la Reaver, tanto en su uso como espada como en el aumento de sus poderes elementales.

Hay siete antiguas fraguas elementales escondidas por todo Nosgoth, centradas en la Oscuridad, la Luz, el Fuego, el Aire, el Agua, la Tierra y el Espíritu. Al resolver el nivel de una fragua, Raziel tiene la posibilidad de activar la fragua e impregnar la espada con un nuevo poder elemental. La Reaver de Luz, por ejemplo, crea un radio de luz alrededor de Raziel que le permite viajar por zonas oscuras y también encender faroles.

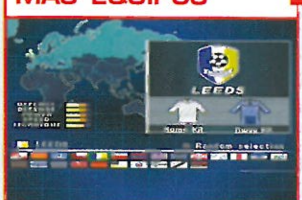
Cada espada puede usarse como una especie de llave elemental para abrir ciertas puertas. También serán de gran utilidad para activar elementos cruciales en la resolución de puzzles, como iluminar obeliscos que proyectan luz. Fantástico.

Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Primavera

ISS Pro Evolution 2

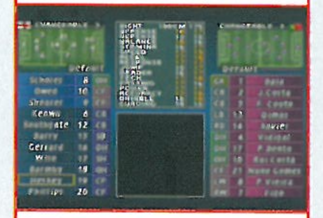
MÁS DE LO MISMO PERO CON UN MONTÓN DE ELEMENTOS NUEVOS. SIN DUDA, *EVOLUTION 2* TE HARÁ LLORAR DE ALEGRÍA

MÁS EQUIPOS



Ahora hay muchos más equipos en la Master League, incluidos el fabuloso São Paulo, de Brasil, y el West Ham, de Gran Bretaña. Los diferentes equipos están separados en dos divisiones, por lo que los ascensos y los descensos hacen que el modo en solitario sea aún mejor.

MÁS CARACTERÍSTICAS



Los jugadores tienen un mayor número de características, y cada uno de los aspectos de sus habilidades está numerado del 1 al 20, en vez de hasta el 10, lo que añade variedad al talento que está en oferta.

A ***ISS Pro Evolution*** **no le hacían falta muchas modificaciones, ya que ofrecía la posibilidad de combinar movimientos geniales con un acabado fantástico en un simulador de fútbol que se basaba en un sistema físico excelente y en un buen repertorio de técnicas básicas y avanzadas. Konami ha añadido un montón de elementos nuevos y ha arreglado muchas de las pequeñas imperfecciones del juego original para crear un juego que promete ser todo un éxito.**

Para los neófitos, *Evolution 2* todavía brinda la libertad necesaria para crear goles estupendos y te obliga a pensar más como un jugador de fútbol que uno de videojuegos. Ésa es su genialidad. Quizás los disparos no son tan impresionantes, pero el control que tienes sobre el balón te hace sentir capaz de deslumbrar a cualquiera y logra que el juego resulte un verdadero placer.

La mayor variedad de equipos internacionales y campeonatos de todas clases se combina con un soberbio sistema de Master League que añade longevidad al conjunto. En la modalidad Master League, te haces cargo de un equipo grande sin ningún jugador valioso. Al vencer unos cuantos partidos ganarás dinero con el cual puedes comprar algunas estrellas, e irás avanzando en la clasificación hasta lograr el título de la Master League.

Es el mejor modo en solitario de cualquier juego de fútbol, y también es increíblemente divertido cuando participan dos jugadores en el mismo equipo, lo que te permite crear unos ataques únicos y sacarle partido a la gama de pases en profundidad, paredes y pases milimétricos.

Evolution 2 te ofrece una amplia variedad de nuevos movimientos, incluido un disparo semielevado y una estupenda maniobra de engaño gracias a la cual puedes rematar sin detener el balón. Esto te permite repetir el genial gol de Alan Shearer contra Holanda en la Eurocopa de 1996, cuando Sheringham fingió que iba a disparar y después se la pasó al delantero del Newcastle para que la enviara a la red.

Las faltas a veces pueden causar lesiones, algo que inexplicablemente no aparecía en el primer juego. Y lo que es aún mejor, los detalles geniales, como los cambios durante el descanso o la teleimpresión de los otros resultados de la Master League, se suman a una licencia oficial que permite incluir los nombres verdaderos de los jugadores.

El comportamiento físico de la pelota también ha sido mejorado, lo cual significa que *Evolution 2* se va a convertir en un juego de compra obligada para cualquiera al que le gusten los juegos técnicamente perfectos y además divertidos. Estamos impacientes por que salga a la venta.

«El control que tienes sobre el balón te hace sentir capaz de deslumbrar a cualquiera»

MÁS REALISMO

Los jugadores de *Evolution* son ahora más altos, tienen un aspecto más realista y a veces sufren lesiones que les pueden apartar de los terrenos de juego durante varias semanas. También se dan la vuelta de un modo mucho más realista. La inclusión de la inercia en los movimientos provoca que ya no puedan girar sobre sí mismos sin desplazarse para esquivar a los defensores. Los disparos son más instantáneos, con una mayor variedad de voleas y cabezazos, por lo que no tendrás que esforzarte por controlar el balón para poder disparar a puerta.







¡Será cazurro! Adams intenta marcar entre una nube de defensores. Incluso en estos casos la ralentización es mínima y se consigue reproducir a la perfección la incertidumbre que acompaña al —previsible— rechace

MÁS ANIMACIONES

Hay más animaciones para insuflar vida a los jugadores. La forma de pasar la pelota se ha modificado, los jugadores se derrumban cuando les cometen una falta grave y los porteros disponen de una mayor variedad de paradas y desvíos con una sola mano.







A diferencia de lo que ocurre en *FIFA*, en *ISS* dispondrás de tanta libertad que nunca marcarás dos goles de la misma manera. Aún después de meses de juego, siempre habrá algo nuevo que no habrás visto nunca antes. Eso es *ISS*

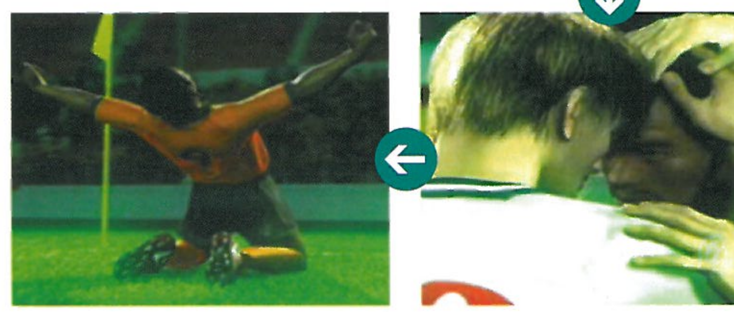




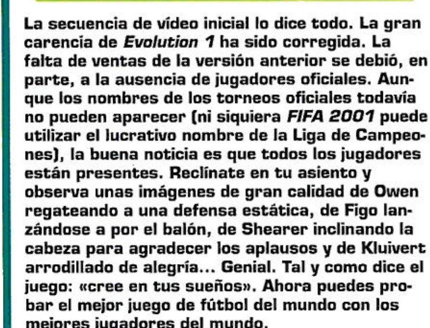

MÁS EFECTOS

Las reacciones físicas de los objetos han mejorado enormemente. Los pases en profundidad son más realistas, los cambios de banda describen una parábola y caen justo delante de tu hombre, y los rebotes en los rechaces son mucho más auténticos.

APARTA, *FIFA* AHORA *ISS* PUEDE UTILIZAR LOS NOMBRES DE LOS JUGADORES



La secuencia de vídeo inicial lo dice todo. La gran carencia de *Evolution 1* ha sido corregida. La falta de ventas de la versión anterior se debió, en parte, a la ausencia de jugadores oficiales. Aunque los nombres de los torneos oficiales todavía no pueden aparecer (ni siquiera *FIFA 2001* puede utilizar el lucrativo nombre de la Liga de Campeones), la buena noticia es que todos los jugadores están presentes. Reclínate en tu asiento y observa unas imágenes de gran calidad de Owen regateando a una defensa estática, de Figo lanzándose a por el balón, de Shearer inclinando la cabeza para agradecer los aplausos y de Kluivert arrodillado de alegría... Genial. Tal y como dice el juego: «cree en tus sueños». Ahora puedes probar el mejor juego de fútbol del mundo con los mejores jugadores del mundo.



PSMag OPINA

LO MEJOR
- Muchas mejoras
- Sistema de juego excelente
- Capaz de deslumbrar

LO PEOR
- No es tan explosivo como el original
- Los estadios y algunos equipos no tienen licencia

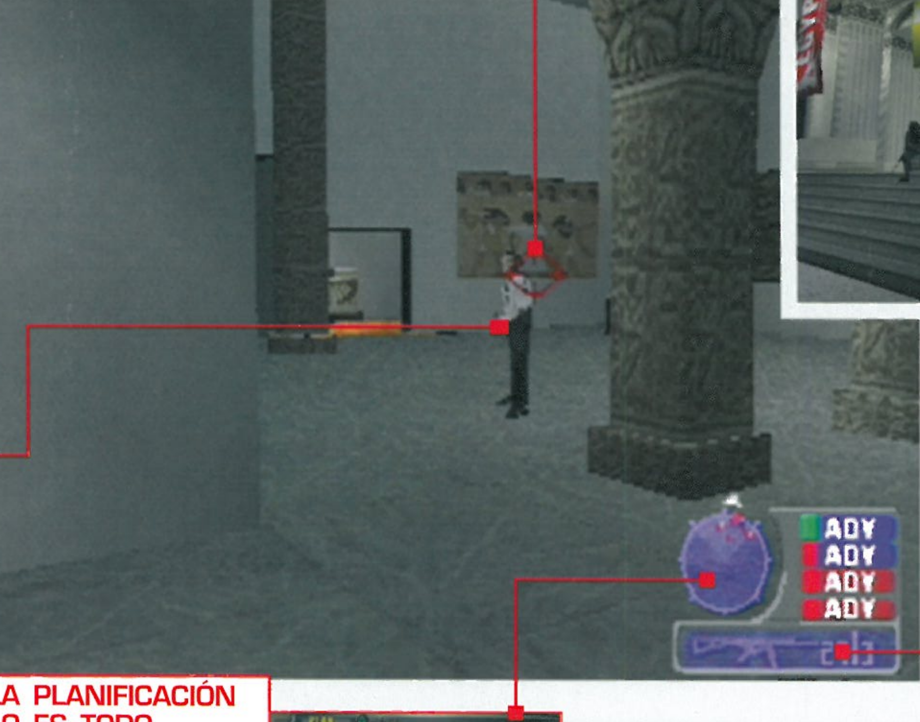
PREVIO AVISO

Aunque tengas *Evolution 1* querrás comprar su secuela: más equipos, más jugabilidad y más realismo, todo ello combinado para crear lo que sin duda va a ser el mejor simulador de fútbol que se haya hecho hasta la fecha

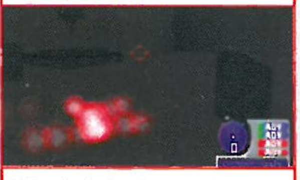
Distribuidor: Ubi Soft
Fabricante: Red Storm
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Abril

Rainbow Six: Rogue Spear

¿CÓMO QUE «ARCO IRIS SEIS»? ¡PERO SI TODO EL MUNDO SABE QUE EL ARCO IRIS TIENE SIETE COLORES!



VEO, VEO...



Además de la mira de visión nocturna, que colorea esas oscuras habitaciones con unos encantadores tonos verdosos, tus gafas también están equipadas con lentes de luz infrarroja, lo que te permite detectar el calor corporal de la gente, incluso a través de las paredes. De este modo, lograrás saber exactamente dónde se encuentra el enemigo. ¿Que eso es trampa? Pues claro, pero es que nos encanta.

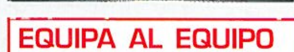
SE ACABÓ LO QUE SE DABA



Cuando te llegue la hora, antes de abandonar tu cuerpo sin vida y meterte en el del siguiente compañero de equipo podrás ver una repetición de tus últimos momentos. Si todos los miembros de tu equipo actual ya han muerto pasarás al siguiente equipo. Por esto, es conveniente que recuerdes con qué armas están equipados tus chicos.

LA PLANIFICACIÓN LO ES TODO

Antes de empezar la misión dispones de un plano del lugar, sobre el que puedes «pintar» los vectores de ataque de tus equipos. Puedes improvisar sobre la marcha, pero lo mejor para coordinar los distintos ataques es que te atengas al plan establecido.



EQUIPA AL EQUIPO



Equipa a tus chicos con las mejores armas antes de enviarlos al combate. Cada misión tiene un conjunto de armas elegido por defecto, pero si quieres planear un tipo específico de ataque, lo mejor es que escojas tu propia selección.

Después del fiasco que resultó ser *Rainbow Six*, Red Storm se está esforzando de veras con la secuela. Y puede que *Rogue Spear* supere las expectativas.

El juego se basa en las acciones del grupo antiterrorista que le da nombre, y tu tarea consistirá en rescatar a rehenes, eliminar a tipos malos y salir victorioso si combinas sabiamente una planificación adecuada con una buena selección de material y una puntería afinada. Al igual que sucedía en el primer juego, el diseño previo de la estrategia puede suponer la diferencia entre el triunfo y el desastre.

Hasta el momento, la jugabilidad de este título es mucho mejor que la de su predecesor, aunque existen ciertos problemas con la sensibilidad de los controles. Puede ser bastante difícil apuntar con precisión al enemigo, ya que otear el entorno con unos aumentos minúsculos resulta algo complicado. Aún así, existen algunos elementos nuevos bastante interesantes como la lente infrarroja que te permite ver a tus enemigos a través de las paredes.

Este sólido planteamiento estratégico da para mucho, y si Red Storm resuelve el asunto de los controles, puede que merezca la pe-na echar una partida a *Rogue Spear*. ■



«Desde luego, este sólido planteamiento estratégico da para mucho»



LO MEJOR
- Acciones tácticas
- Magnífica variedad de armas, proyectiles y bombas
- Mejora respecto al original

LO PEOR
- Controles imprecisos
- Compañeros de equipo
- Muertes frecuentes

PREVIO AVISO

Si no se presta una mayor atención a los detalles de la interfaz, puede que *Rogue Spear* se quede atascado mientras intenta quitarle el seguro a su arma y acabe pegándose un buen morrazo. El resto del juego está bastante bien, así que mantengamos los dedos cruzados...


MOTOR BIKE
El primer simulador de motos para Playstation
MOTORBIKE
DUAL SHOCK
100%
Angulo de giro de 90º a derecha e izquierda
Empuñaduras de goma
100% compatible Dual Shock Digital, Dual Shock Analógico y NEGCON solo para Motorbike PSX y PS2
Gas y freno analógicos para aceleración y frenado progresivos
6 luces que imitan la función de cuentarevoluciones
2 motores de vibración en la barra de control que proveen de un excelente efecto de rumble durante el juego
6 ajustes de sensibilidad para el juego
Compatible PSX, PSone y Ps2. También versión para PC
Sistema de sujección de ventosas y abrazaderas
Producto recomendado
1
MOTOR BIKE,
recomendado por las mejores publicaciones europeas como accesorio del año
Distribuidor exclusivo para España
flexigames
flexiline
www.flexiline.es
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 www.flexiline.es e-mail:software@flexiline.es

maldad/**terror**/zombis/**infección**/genética

Distribuidor: Proein
Fabricante: Kronos
Jugadores: Uno
Disponible: Marzo

Fear Effect 2: Retro Helix

NADA QUE VER CON UN NUEVO MÉTODO DE PROPULSIÓN INVERTIDA O CON UN PARIENTE DE ASTÉRIX

EL FACTOR MIEDO



Al igual que en el juego original, en *Retro Helix* no dispones de una barra de vida. Aquí hay un «miedómetro». Tendrás menos confianza en ti mismo cuanto peor pelees, y será más fácil que sucumbas ante tus enemigos. Vale, de acuerdo, funciona igual que la barra de vida, pero al menos es un cambio agradable.

ELECCIÓN A PRIMERA VISTA



En vez de apartarte de la acción y meterte en una pantalla de menú, tienes el inventario justo delante de ti. Te desplazas empleando los botones □ y ○, escoges el objeto o arma, y después pulsas △ para equiparte con ello.

De vez en cuando, aparece un juego de la nada que nos deja boquiabiertos. *Fear Effect* (*PSMag 41*, 8/10) fue uno de esos juegos.

Aunque lo cierto es que casi nos volvemos locos ante lo difíciles —más de uno intentó tirar el televisor por la ventana— que eran los jefes a los que te enfrentabas. Pero en lo referente a la originalidad de la trama, la calidad de la presentación y el tipo de enigmas que quieres pero que rara vez encuentras en un juego, *Fear Effect* brillaba como un faro en la oscuridad.

Y aunque muchas secuelas fracasan a la hora de corregir los puntos débiles del original y potenciar sus puntos fuertes, *Retro Helix* consigue hacer exactamente eso (aunque técnicamente no sea una secuela de *Fear Effect*, ya que la acción tiene lugar antes que la del juego original, por lo que más bien sería una *precuela*). Nos quitamos el sombrero ante el desarrollador, Kronos: sus chicos han hecho los deberes y han prestado atención a las críticas que tuvo *Fear Effect*. Han desaparecido esos necrófagos gemelos de tremenda dificultad y los temibles tiempos de carga.

La forma es muy parecida a la del primer juego, ya que sigue siendo una aventura al estilo *Resident Evil*, donde exploras escenarios prerrenderizados, resuelves enigmas y aniquilas a hordas de deformes seres. Sin embargo, ahí es donde se acaba el parecido: en *Retro Helix* aparecen algunos de los enigmas más inteligentes y calculados que jamás hayas visto en un juego. Algo que te obligará a utilizar el cerebro de verdad.

Los gráficos son excelentes. Los fondos prerrenderizados animados están repletos de detalles, mientras que los personajes y los enemigos tienen un aire marcadamente *anime*, lo que ayuda a dotar a *Retro Helix* de un estilo propio que no es nada común hoy día.

«En *Retro Helix*, aparecen algunos de los puzzles más inteligentes que hayamos visto jamás en un juego»

Por lo visto, Kronos también se ha centrado en la fluidez del juego, ya que gracias a los insignificantes tiempos de carga y a la pantalla de inventario incorporada nunca permanecerás mucho rato apartado de la acción.

No queremos que te hagas demasiadas ilusiones ni tampoco aventurar una afirmación tajante antes de su lanzamiento, pero lo que hemos visto de *Retro Helix* hasta el momento es bastante impresionante. La afluencia del *gore* y las eróticas secuencias cuasi-lésbicas ya le han merecido la restricción para mayores de 18 años, así que ya lo sabes. ■

¡MENUDO ENTUERTO!



Los puzzles más complejos suelen consistir en «infiltrarse» en un sistema de computadoras o en burlar un sistema de seguridad. Tendrás que partirte la cabeza para ello: muchos de ellos son intrincados sistemas lógicos que deben ser descifrados.

ARMAS A GO-GÓ



Vas a disfrutar de mucha acción, y vas a disponer de un montón de armas para ello. Otra mejora es la aparición de un pequeño punto de mira que te indica que estás apuntando correctamente a tu objetivo.

INDICADOR DE CERCANÍA

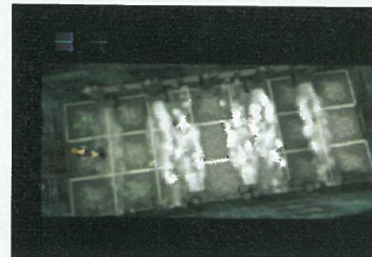


Este indicador se ilumina para avisarte de que estás lo bastante cerca de un objeto como para interactuar con él. Por suerte, ahora también aparecen un indicador verde y una señal telefónica cuando estás cerca de un punto para guardar.

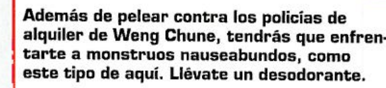


Asesinato automatizado. Te encontrarás con estos pequeños droides de tres patas correteando a lo largo de los túneles subterráneos que hay bajo el edificio Weng Chune. Los muy simpáticos, cuando no reparan maquinaria se dedican a disparar contra todo lo que se mueve





Baño de vapor. Los problemas en algunas de las zonas precisan más rapidez de reflejos que de pensamiento. Estos chorros aparecen y desaparecen de forma intermitente, y si no eres veloz puedes terminar bien escaldado



CRIATURAS REPUGNANTES

Además de pelear contra los policías de alquiler de Weng Chune, tendrás que enfrentarte a monstruos nauseabundos, como este tipo de aquí. Llévate un desodorante.





ENFRENTAMIENTO EN LAS ALTURAS

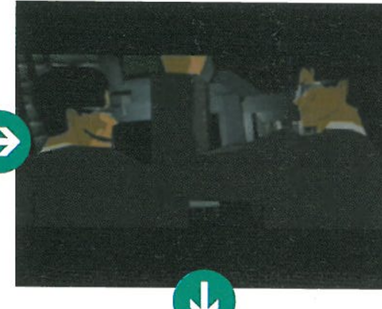
Los disparos a larga distancia son ahora mucho más sencillos gracias a la inclusión de un punto de mira. Si además eres sigiloso, puedes lograr matar de un solo tiro.

CHICAS PICANTES

HANA Y RAIN: ALGO MÁS QUE AMIGAS











Ni siquiera las ocurrencias picantes o las palabrotas que salpican el juego hacen prever que pueda ocurrir una escena como ésta. Nuestras dos heroínas, bajo la atenta mirada de una cámara de vigilancia, simulan un retozo lésbico bastante subidito de tono para distraer la atención de los guardias de seguridad. Por supuesto, en ningún momento se pierde el buen gusto, y no se va más allá de unos ligeros mordisquitos en los lóbulos de las orejas y un refrote general del cuerpo. ¡Seguro que Cristina Tárrega se pondría las botas!
De hecho, la temática adulta está presente en todo el juego, lo cual, sumado a algunas escenas de vídeo especialmente violentas, le ha supuesto a *Retro Helix* que se ganara la restricción de edad para mayores de 18 años.

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Tiempos de carga mínimos
- Puzzles para romperte el coco
- Gráficos excelentes

LO PEOR
- Movimientos lentos
- «Para mayores de 18 años»

PREVIO AVISO
Una sabrosa mezcla de acción gratificante y puzzles que te harán saltar chispas del cerebro. *Retro Helix* promete cumplir las expectativas que ya anticipara *Fear Effect*. Está clarísimo que es un título para adultos, lo cual no está mal, y parece que va a ser todo un bombazo.

Distribuidor: Codemasters
Fabricante: Codemasters
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Manager de Liga 2001

VUELVE LA GESTIÓN MÁS SERIA Y CONCIENZUDA QUE SE HA VISTO JAMÁS EN UN TERRENO DE JUEGO

MENÚS



Las flechas y los iconos son lo más representativo de este juego. Por suerte, su aspecto es muy bueno y la facilidad de comprensión,enorme.



Si tienes muchas horas y te gusta todo lo que rodea el mundo del balompié esta nueva creación de Codemasters puede colmar todas tus expectativas y hacerte perder el mundo real de vista

ESTADIOS



Si quieres que tus adversarios dejen de comparar tu terreno de juego con un campo de coles y tu palco con una barraca de feria, en este juego podrás conseguir el estadio más fascinante del planeta.

PARTIDOS



Puedes visualizar los encuentros a diferentes velocidades y dar instrucciones durante su transcurso para intentar influir en el resultado final. También podrás disfrutar de las jugadas más interesantes en el resumen de la jornada.

El lanzamiento de *Manager de Liga 2001* confirma que la gris ha alcanzado la mayoría de edad. El hecho de que un género como la gestión de clubes de fútbol obtenga tan buenos resultados como para desarrollar una secuela el año siguiente nos demuestra que PSX no es cosa de niños.

Con el primer *Manager de Liga* Codemasters quiso poner a prueba el mercado. ¿Estaba el público de PlayStation preparado para un juego tan denso y con tan poca acción? ¿Soportaría bien la gris de Sony un título con tantas cargas, datos y opciones? Parece que ellos mismos llegaron a una conclusión afirmativa y, por esta razón, la compañía ataca de nuevo con una secuela cosecha de 2001.

Pero los incrédulos que esperabais un simple refrito de la edición anterior estáis muy equivocados. Codemasters ha puesto toda la carne en el asador para ofrecernos un juego completísimo que puede medirse sin complejos con el mismísimo *PC Fútbol*. Todo en este título parece excelente y, aunque la beta que hemos probado estaba sólo al 75%, podemos aventurar que se trata de un bombazo.

En primer lugar, el juego nos regala unos menús estéticamente perfectos que, además, permiten un control de los datos y una facilidad de compresión inexistentes en la anterior versión. Dispondremos de cuatro competiciones ligueras: la primera y la segunda, españolas, sumadas a la Premier y segunda inglesas, además de las competiciones europeas en las que participe cada equipo. El juego empezará al inicio de la temporada 2000/2001. De este modo, los clasificados para la Champions y la UEFA disputarán más partidos, además de la Copa del Rey o la Cup inglesa. Para ello se ha actualizado hasta el más mínimo nombre de cada club. Los nuevos presidentes y los fichajes más flamantes aparecerán en esta edición, incluso nos han asegurado que Palermo o Aimar llegarán en la versión definitiva.

Como viene siendo habitual en este tipo de juegos podremos controlar todos los detalles. También la faceta de entrenador recaerá en nuestras espaldas.

Otra de las curiosidades que ofrece el juego es la modalidad de partidas. Podremos realizar una competición completa, una partida rápida y hasta enfrentarnos contra otro colega.

Como veis, la cosa promete.



LO MEJOR
- La actualización total de los equipos
- El diseño de los menús
- Menos tiempo de espera en las cargas
- ¡Es larguísimo!

LO PEOR
- No contiene acción
- Necesitas muchas horas

PREVIO AVISO
Si no estás muy acostumbrado a la gestión de clubes de fútbol te costará entrar. Si te gustan este tipo de juegos te engancharás más que a Gran Hermano


¡TU, GUARDIAN DEL ESPACIO, VETE A LUCHAR CONTRA LOS MALVADOS!
DISNEY · PIXAR
BUZZ LIGHTYEAR of STAR COMMAND
¡BASADO EN LA FAMOSA SERIE DE TELEVISIÓN!.
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
stencia al cliente: 91 384 69 70
Disney Interactive
www.disney.co.uk/
disneyinterative
ACTIVISION
www.activision.com
Traveller's Tales
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
Imágenes tomadas de la Consola PlayStation. Elementos originales de Toy Story© Disney. Todos los demás elementos ©Disney/Pixar. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Traveller's Tales. Publicado y distribuido por Activision, Inc. Activision es una marca comercial registrada de Activision, Inc. ©2000 Activision, Inc. "" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo®, Game Boy™ y "" son marcas comerciales de Nintendo Co., LTD. Sega y Dreamcast son o marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sega Enterprises Ltd. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR

obstrucciones/choques/vueltas/de/campana

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Clockwork Games
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Vanishing Point

¿QUÉ OCURRE CUANDO UN PUNTO EN LA DISTANCIA SE CONVIERTE EN UN PARACHOQUES EN EL MORRO A 150 KM/H? PUES ALGO ASÍ...



PUESTA A PUNTO

Aunque en esta *preview* no pudimos catarlo, nos aseguraron que en la versión final podrás modificar hasta 12 componentes mecánicos para que el coche vaya más rápido.

ACRÓBATA



Además de las carreras en plan arcade también hay retos acrobáticos (un poco como los carnets de *Gran Turismo*). Desde luego son todo un desafío pero, de momento, intentar un gran salto mortal o un *slalom* con eliminatoria acaba siendo demasiado frustrante como para ofrecer ninguna emoción a largo plazo.

CHOCANTE



Lo mejor de *Vanishing Point* es ver y provocar aparatosos accidentes. Las furgonetas Volkswagen dan unas vueltas de campana bastante cómicas, y los Minis se dan la vuelta y se quedan boca abajo. Lo que ya no es tan divertido, por supuesto, es que alguien te estampe contra un muro y luego te pases todo el rato intentando darle alcance. Sin embargo, cuando lo logras, la venganza es tan dulce...

¡POR AQUÍ NO!



A pesar de su aire arcade, en *VP* es bastante frecuente que el coche gire sobre sí mismo y se quede encarado en la dirección equivocada. Debido a estos trompos no deseados, casi siempre acabas pulsando el botón «rescue» y perdiendo unos segundos vitales.

QUE PAREZCA REAL

La elección de tu coche no está restringida a un único fabricante o a vehículos inventados. Puedes conducir 32 tipos de coche, desde el pequeño Ford Focus hasta el poderoso Aston Martin V8. Cada uno de ellos ha sido diseñado para reflejar el comportamiento de su equivalente en la vida real.

CIRCUITOS LARGOS

Una de las cualidades de *Vanishing Point* es la longitud de los circuitos. Normalmente sólo das dos o tres vueltas, por lo que no tienes mucho tiempo para aburrirte con los molinos, los trenes, los puentes o los globos que adornan el paisaje.



Este arcade de carreras de Acclaim, que originalmente estaba previsto para abril de 2000, por lo visto hizo un truco de prestidigitador y se desvaneció del mapa para reaparecer ahora en marzo de 2001. La razón resulta evidente tras ver esta *preview*; aunque el ritmo es frenético y veloz, el juego dista mucho de estar acabado.

Lo que se nos ofrece es una ambiciosa combinación de carreras y maniobras acrobáticas, donde coches de marcas famosas tales como Aston Martin, BMW, Ford o Lotus se dedican a girar en redondo, a salirse de las rampas y a realizar *slaloms*. Las pistas te recordarán a los circuitos urbanos de *Ridge Racer*, con todos esos bloques de cemento y esos puentes y túneles pensados para molestarte a la hora de tomar las curvas. Sin embargo, a diferencia de *RR*, aquí no ves a tus oponentes, sino que compites para batir su tiempo de carrera (como en un rally) lidiando con el tráfico en plena hora punta.

La forma en que los coches dan vueltas de campana cuando chocan es muy divertida, aunque no lo es tanto cuando no puedes esquivarlos debido a la problemática del manejo. La escenografía tampoco es ninguna maravilla, a causa de unas texturas desangeladas y unos pobres efectos visuales. Siguen trabajando en ello...

«Vehículos de marcas famosas como Aston Martin, BMW, Ford o Lotus realizando trompos, saltos y *slaloms*»

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Coches auténticos
- Diseño de pistas variado
- Pasa como si nada

LO PEOR
- Texturas bastante feas
- Manejo enervante
- Niveles de acrobacias

PREVIO AVISO

Este juego lleva tanto tiempo desarrollándose que corre el riesgo de quedarse obsoleto antes de llegar a salir a la venta. Aunque el motor del juego es impresionante, los gráficos son mediocres, y los problemas con la estructura del juego y el manejo de los coches están todavía por resolver.



¿CON QUIÉN VAS A COMPARTIR EL CHAMPÁN?



Deslízate, agáchate y realiza increíbles piruetas sobre auténticas motos de nieve Yamaha.



Podrás mejorar tu trineo y disfrutar de múltiples modos como carrera en solitario, campeonato o competición frente a frente.



De día o de noche. Con nieve o con lluvia. Compite en los verdaderos circuitos internacionales de carreras como Aspen o Nagano.

¡JUEGO TOTALMENTE EN CASTELLANO!



© 2000 Ubi Soft Entertainment © 2000 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. © 2000 Unique Development Studios AB. All rights reserved. SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING, CRAVE ENTERTAINMENT and the CRAVE ENTERTAINMENT Logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc. © 1999 Crave Entertainment, Inc. CRAVE ENTERTAINMENT is a registered trademark in the U.S. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. YAMAHA is a registered trademark and is used with permission of Yamaha Motor Co., Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Published by Ubi Soft Entertainment under license by Crave Entertainment, Inc.







CRAVE ENTERTAINMENT
www.cravegames.com

CONCURSO

ARMY MEN AIR ATTACK 2





La situación es la siguiente: los del ejército marrón quieren arrasar nuestras tropas. Las instrucciones de nuestro cuartel general son muy claras: monta en tu helicóptero y demuéstrales que el plástico verde siempre fue mejor que el marrón. Acaba con ellos y no olvides la ley del reciclaje: deposita sus cadáveres en el contenedor amarillo. ¡Suerte, soldado!

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Army Men Air Attack 2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**



3DO

La pregunta

¿Cuál de estos tres nombres NO corresponde a un tipo de helicóptero?

1.- King Cobras
2.- Chinooks
3.- KJ-100

El premio

Un juego promocional de *AM Air Attack 2* para cada uno de los 25 ganadores

© 2000 the 3DO Company. Todos los derechos reservados. 3DO, *Army Men, Army Men Air Attack 2* y sus logotipos respectivos son marcas registradas o de servicio de The 3DO Company en USA y otros países. El resto de marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.




MÁQUINA TOTAL

SE PARECE A *METAL GEAR SOLID*, ESTÁ INSPIRADO EN *RESIDENT EVIL* Y SE ACERCA A TODA MÁQUINA HACIA PS1. DÉMOSLE LA BIENVENIDA A *C-12: RESISTENCIA FINAL*, EL JUEGO MÁS COLMADO DE ADRENALINA DEL AÑO

DATOS

Distribuidor:	Sony
Fabricante:	Sony Cambridge
Género:	Aventura/acción
Número de jugadores:	Uno
Fecha de lanzamiento:	Abril
Idioma:	Castellano
Precio:	6.990
Restricción de edad:	+16
Formato:	PlayStation1
Página web:	www.playstation-europe.com

¿C-12? Extraño nombre para un juego. Un título que trae a la mente imágenes delirantes de un mundo invadido por coches eléctricos y controlado por un inventor loco sediento de venganza. Afortunadamente, los diseñadores se decantaron por un entorno algo menos terrorífico en que la Tierra de un futuro no muy lejano se ve sometida al pillaje de una raza de alienígenas ladrones de ADN. Lo único que ansían estos tipos de ojos saltones (y sus esbirros robóticos) es esclavizar a toda la humanidad y sorberles hasta el tuétano. Menudo panorama.

Sin embargo, aunque el título de marras nos ha dejado intrigados, los gráficos del juego nos han dejado pasmados. *C-12* tiene un aspecto muy a lo *Metal Gear Solid*, con un personaje protagonista armado hasta los dientes que merodea por paisajes sombríos, cargándose enemigos a raudales como el que no quiere la cosa. Pero *C-12* sólo está inspirado en parte en las travesuras del Sr. Snake. El productor, John Meegan, se toma su tiempo para recordar el nombre de otras posibles influencias: «Se trata de una aventura de acción en tercera persona que toma prestados elementos de *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter*, *Soul Reaver* y *Resident Evil*. La idea era elaborar una versión más rápida y en tiempo real de *Resi*. Queríamos meterlo todo en un entorno desolado y dantesco e introducir puzzles bastante más estimulantes, y no sólo los típicos 'coloca esta pieza aquí'. También queríamos mostrar que aún quedaban cosas por hacer en el plano visual en PlayStation1. Ésa era una parte muy importante del reto».

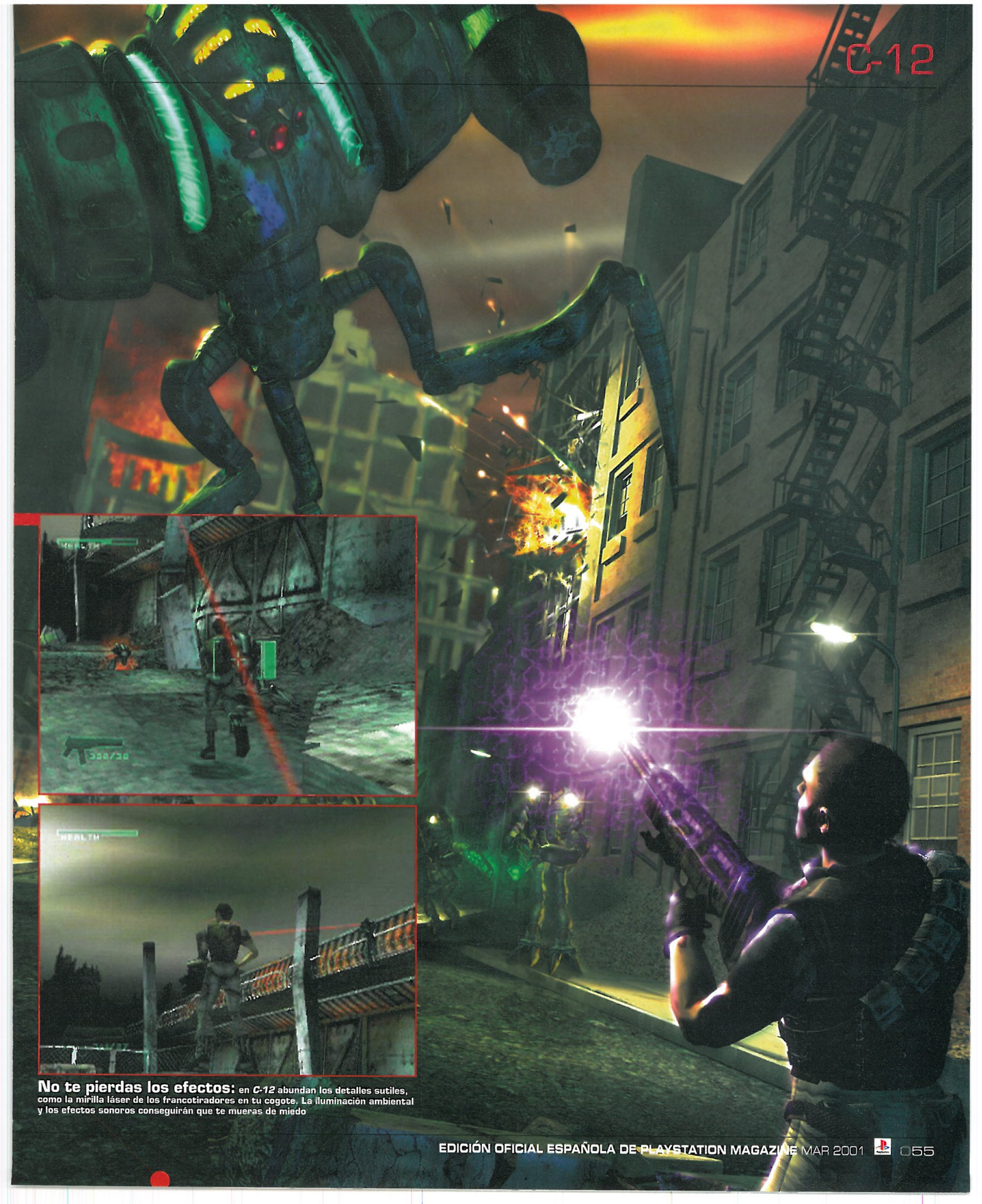
Otra parte muy importante del reto es descubrir cómo empezar a describir el juego. Cada aspecto podría hacer correr ríos de tinta. Ya desde la primera escena, cuando avanzas por una calle desierta probando cómo te sienta tu nuevo papel de Teniente Vaughan, el líder de la Resistencia Humana, ves que no hay tiempo que perder en memeces, puesto que dos amables *cyborgs* monstruosos acaban de arrancar una gran puerta de acero con unos puños como martillos pilones. Llegó la hora de adentrarse en el cruel —aunque hermoso— mundo de *C-12*. ▶







Paseo mortal: puedes optar por plantarle cara a tu enemigo, o bien decantarte por sobrevivir aprovechando las sutilezas tácticas del terreno. Primero busca rincones donde ponerte a cubierto y luego, encárgate de esa chusma alienígena



No te pierdas los efectos: en *C-12* abundan los detalles sutiles, como la mirilla láser de los francotiradores en tu cogote. La iluminación ambiental y los efectos sonoros conseguirán que te mueras de miedo







Pánico en el nivel: el juego despliega seis interminables etapas que se desarrollan en ruinas urbanas, complejos industriales, laboratorios siniestros llenos de experimentos humanos (arriba) y la viscosidad orgánica de la base alienígena

¡GUAU! MENUDA HISTORIA

Vamos allá. La Tierra ha sido devastada por unos despiadados invasores alienígenas. Han venido a apoderarse de todo el suculento carbono del lugar, pero, mira tú por donde, desgraciadamente todos los seres humanos están hechos precisamente de eso. La humanidad está abocada a la extinción. Y a la humillación. Muchos prisioneros terminan «convertidos» en *cyborgs* controlados por los alienígenas: híbridos entre humanos y máquinas programados para dar caza al resto de la humanidad mientras sus jefes se echan una siestecita o se distraen limándose las pinzas. La resistencia es inútil, y normalmente incompetente. Todos nuestros líderes están muertos o han sido capturados. Los supervivientes se esconden en pequeños reductos aislados entre las ruinas de las otrora orgullosas ciudades. Pero luego llega un hombre, un pedazo de esperanza canosa: el Teniente Vaughan, alias el jugador. Escribe tu nombre aquí



C-12 simboliza el isótopo de carbono presente en toda forma de vida orgánica en la Tierra

EL GANCHO DE LOS PUZZLES

Los mejores videojuegos son aquellos en que no detectas las fisuras, donde no aparece ninguna grieta en su entramado que te haga exclamar «¡Esto es un videojuego!». Desde el principio, *C-12* aspira a arrastrarte hasta las profundidades de una detallada y convincente Tierra devastada por la guerra y repleta de alienígenas, combates y oportunidades para ejercitar la mollera. «Queríamos conseguir un equilibrio perfecto entre combate, resolución de puzzles y exploración de grandes zonas», afirma Meegan. «Pero no nos limitamos a decir: 'Mira, ahí tienes tus objetivos; ve y cúmplelos.' Tienes que escudriñar tu entorno, descubrir qué está pasando y decidir cómo puedes sacarle provecho.» Esto significa que *C-12* se esfuerza al máximo para conseguir que te sientas implicado en esta realidad y no se limita simplemente a invitarte a introducir la llave roja en la ranura roja una y otra vez hasta la saciedad. Las misiones de *C-12* resultan verosímiles porque están entrelazadas con sumo cuidado con el argumento (véase ¡Guau, menuda historia!, a la izquierda).

La humanidad está perdiendo la guerra y la Resistencia ha puesto sus esperanzas en una última ofensiva a la desesperada para hacerse con la tecnología alienígena y volverla contra sus creadores. Con este telón de fondo, en todo momento intentarás rescatar a grupos dispersos de la Resistencia de las zarpas de los *cyborgs* carniceros. Así puestos, es de esperar que en cualquier momento sobrevenga algún que otro percance, ¿verdad? Pues *C-12* consigue recrear a la perfección esa sensación de que las cosas están fuera de control. Cada misión esconde una sorpresa desagradable y lo que aparentemente son tareas fáciles no tardan en salirse de madre por imprevisibles circunstancias, desastres y caprichos de la guerra. En un nivel, por ejemplo, la base de la Resistencia es atacada con saña por los alienígenas y debe ser evacuada. Tú eres el encargado de activar una secuencia de autodestrucción para evitar que los secretos caigan en las metálicas garras enemigas. Sin embargo, sólo puedes iniciar la secuencia escaneando un chip de seguridad, y resulta que ese chip está implantado en el cuerpo de un general muerto que se está pudriendo en la morgue. Sí, sí, totalmente de acuerdo; menudo marrón te ha caído.

Así que, ni corto ni perezoso, te abres camino como puedes hasta la criocámara y tienes que arrastrar el ataúd de tu compañero hasta la sección médica para poder extirparle el chip. Nos habíamos olvidado de mencionar que han cortado el suministro eléctrico, de modo que tendrás que apañártelas para trabajar en el quirófano. Y mejor que no te relajes, porque sigues teniendo que evacuar la base antes de determinado tiempo.

Magnífico. Aunque nos invade cierta preocupación de que los entresijos de los puzzles resulten demasiado para los simples mortales. Pero Meegan lo ha previsto ya: «Los puzzles necesitan algo de reflexión, pero no tanto como para que resulten una pesadilla. Y no nos hemos olvidado de ofrecer las pistas necesarias a través de las transmisiones de radio del cuartel general de la Resistencia.»

CON LOS TIROS A OTRA PARTE

Pero si algo está claro es que no basta con la capacidad mental. No cuando tienes que vértelas con ataques extraterrestres de violencia en estado puro. Tal y como comenta con finura Meegan, «a veces tienes que meditar hacia dónde avanzas, pero otras veces es cuestión sacar el arma y echarle un par de...».

Sin duda, el combate hará que se te salgan los ojos de las órbitas como mínimo. Es una combinación que rezuma adrenalina por















Heavy metal: si eres un as con las armas verás recompensada tu destreza con una mayor potencia de fuego. Explora las zonas secretas y completa las submisiones para poder echarle el guante a maravillas como el lanzamisiles nada más empezar el juego

todos los poros, ya que reúne unos gráficos de lujo con un caos total a ritmo de pólvora. A menudo el primer atisbo de problemas viene indicado por una delatora mirilla láser. Normalmente, a esto le sigue un fuego cruzado fulminante en el que te ves atrapado entre los asesinos *cyborgs* que te disparan desde el suelo y los francotiradores metálicos que intentan borrarte del mapa desde posiciones estratégicas situadas en las alturas. La lluvia de plomo proviene de todos los ángulos, y tú intentas ponerte a cubierto entre los coches abandonados y los cascotes. Las explosiones sacuden la calle mientras los chamuscantes rayos láser revientan el suelo y el humo nubla tu visión. La increíble profusión de efectos gráficos contribuye a la confusión y a la sensación de verse enfrascado en un abrumador tiroteo.

Esta sensación se ve aumentada por el comportamiento tanto de tus compañeros como de los enemigos. A menudo tus camaradas son apresados en el combate. Sus peticiones de ayuda inundan tu *walkie* y puedes optar por protegerles o contemplar cómo les fríen vivos. Mientras se mantengan con vida, se cubrirán tras las pilas de escombros, soltarán algún que otro tiro y atraerán el fuego enemigo.

Por otra parte, las diferentes variedades de zánganos *cyborg* y soldados extraterrestres tienen patrones de comportamiento individuales que sólo podrás combatir adaptando tus tácticas (véase Lagarto, lagarto, en la página 59). Los guerreros alienígenas pueden, por ejemplo, saltar distancias enormes y conseguir que tu escondite resulte inútil, ya que pueden sobrepasar cualquier obstáculo que pongas en su camino. Luego están los científicos alienígenas, que prefieren juguetear un rato con su presa antes de cargársela. Su primer ataque paralizará al objetivo: sólo dispondrás de unos cuantos segundos para librarte de los efectos y moverte antes de que el golpe mortal te deje fuera de juego.

Otro gran elemento es que si consigues mantener tu cabeza en su sitio durante un combate, puedes llegar a utilizarla para trazar una estrategia que te ayude a salir vivo del embolado. Si los francotiradores están ocupados ensañándose con tus compañeros, quizá puedas encontrar una ruta de escape por el callejón trasero que te lleve hasta el edificio ocupado por los enemigos, subir por las escaleras y eliminar a toda esa escoria con una granada. Desde esa posición podrías perfectamente cargarte a todos los *cyborgs* que están debajo con unas cuantas descargas de tu lanzagranadas. A veces puedes evitar meterte en combates si eres más listo que tus enemigos, lo cual resulta muy útil si te quedan pocas reservas de vida. Un ejemplo: en un punto concreto, los *cyborgs* se están infiltrando en la base a través del hueco del ascensor. Puedes optar por enfrentarte a incontables «amiguitos» o bloquear el hueco del ascensor con cualquier objeto desplazable del entorno.

No te quejes, porque incluso los alienígenas te ayudarán en la tarea: los muy tontos se van dejando olvidados por ahí componentes tecnológicos la mar de útiles. Primero están las lentes de contacto rojas de Vaughan, que resultan ser un dispositivo alienígena para obtener imágenes que te permite cambiar al modo en primer persona (véase Doctor, veo rojo, en la página 58). Luego están los tres tipos diferentes de componentes alienígenas que pueden mezclarse para crear efectos de ruido, luz o corrosión. ¿Que te topas con guardas *cyborgs* muy duros pero un poco tontos? Pues crea una explosión para alejarles de sus puestos. ¿Rodeado por alimañas alienígenas en el nivel del metro abandonado? Tal vez se hayan instalado en este tipo de hábitat subterráneo porque temen la luz. ¿No te apetece demasiado realizar un asalto frontal a una fortaleza alienígena? Pues quema la reja utilizando ácido alienígena para llegar al objetivo con más tranquilidad.

LOS ROBOTS YA NO SON LO QUE ERAN

Es ese toque de sutileza lo que confiere un aire de inmensa profundidad a *C-12* y que le da un chispazo de vida. Hay todo un mundo ▶





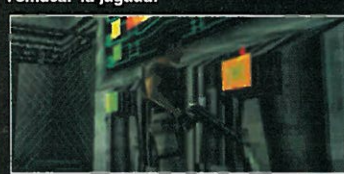


MISIÓN: POSIBLE

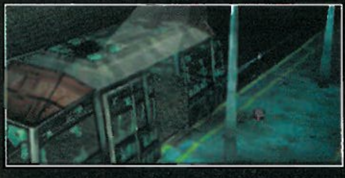
Los puzzles de *C-12* son algo más elegantes de lo normal y se adaptan al entorno y al argumento de forma totalmente realista, aunque requieren cierto uso de materia gris. Aquí tienes un ejemplo de una tarea a la que tendrás que enfrentarte al principio del juego.



Primer paso
Vaughan tiene que restablecer el suministro eléctrico del sistema ferroviario. Cuando cruza el pórtico de servicio, éste se desploma tras él, rompiendo las líneas de tendido eléctrico para terminar de rematar la jugada.



Segundo paso
Vaughan encuentra el suministro de energía y dirige la corriente directamente al ferrocarril.



Tercer paso
El suministro de energía también alimenta las líneas eléctricas que Vaughan se ha cargado antes. Ahora el pórtico de servicio está electrificado y es la única vía de salida para Vaughan.

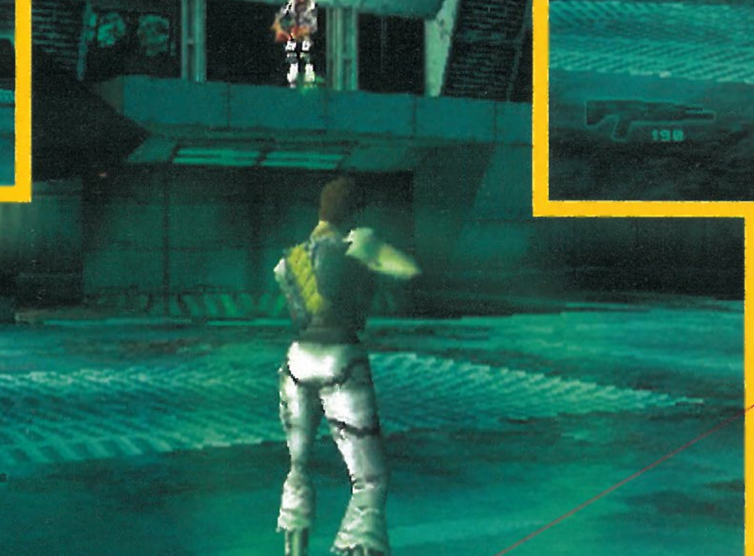


Cuarto paso
Vaughan escanea la zona con su localizador de imágenes térmico y detecta una caja de empalmes oscura que controla la electricidad de la zona.



Quinto paso
Vaughan se carga la caja de empalmes, cortando el suministro eléctrico, y el pórtico vuelve a ser seguro. Vale, ahora que ya nos hemos cargado el suministro de electricidad, ¡a cargarnos extraterrestres!







Saltar por los aires. Cargarse a los alienígenas no es tan fácil como puede parecer a causa de su avanzada IA. Todos se defienden con escudos cuando se ven sorprendidos por el fuego, luego se ponen a cubierto y empiezan a lanzar un reguero de bombas. ¡Tú eres muy malo!





Chaquetero. Más adelante en el juego, Vaughan es sometido a cirugía y termina convertido en un *cyborg*. ¡Tachán! Ahora cuentas con nuevos poderes con los que jugar tus cartas

DOCTOR, VEO ROJO

LOS IMPLANTES BIOLÓGICOS PERMITEN A VAUGHAN VER MUCHO MÁS DE LO NORMAL

Además de hacerle parecer más duro, los ojos láser de Vaughan actúan como un modo de Francotirador mejorado que cambia a la visión en primera persona cuando mantienes pulsado L1 y L2 simultáneamente. El modo de alta resolución (parecido a la información táctica que veía el musculitos Schwarzenegger en *Terminator*) te permite detectar los puntos débiles de los alienígenas y borrarlos del mapa de un plumazo. También te ayuda a ver en la oscuridad y localizar a *cyborgs* apostados para una emboscada en la que habrías caído de cuatro patas si hubieras seguido en el modo en tercera persona. Cada vez que te adentres en una ubicación desconocida es recomendable echarle un escaneado rápido antes, puesto que tus ojos pueden detectar objetos útiles que de otro modo te perderías, o minas que te comerían con sal y pimienta. Y lo que es más, puesto que se lo has birlado a los alienígenas, el escáner puede leer sus indescifrables símbolos, lo que resulta de gran ayuda para el espionaje en niveles posteriores.



Cambia a la vista en primera persona y tu visión biónica detectará el barril de petróleo



Luego, dispárale al barril y fíjate en como explosiona el petróleo y se carga a los robots

▶ por explorar, y requiere mucha más interacción que el simple empleo de un lanzamisiles. Tal y como dice Meegan, «aquí no te subes a un tren y apareces al otro extremo de la ciudad en un instante: aquí viajas por toda la ciudad. Así se tiene la sensación de que todo está conectado y de que existe un entorno vivo y cambiante a tu alrededor».

Bueno, casi vivo, porque los gráficos de *C-12* contagian de forma sublime la sensación de un planeta en ruinas aplastado bajo el peso de un invasor alienígena. Recuerda muchísimo a las escenas frías y sombrías de *Terminator 2* en las que aparecía una tierra dominada por las máquinas, pero en esta ocasión tienes que vagar por paisajes urbanos devastados por mil batallas y envueltos en una penumbra constante. Tus ojos se desplazan por los ricos detalles visuales, cada uno de los cuales contribuye a esta sombría sensación. Los coches volcados se consumen entre las llamas en mitad de las calles, los cables de acero cuelgan flácidamente entre los escombros de hormigón, los cráteres salpican la carretera y los edificios ennegrecidos y retorcidos del horizonte muestran que lo único que hay en kilómetros a la redonda es la devastación más total y absoluta. La atmósfera es tan espesa que se podría cortar con un cuchillo, y el sonido pone su granito de arena a este ambiente. Una banda sonora siniestra e industrial marca el ritmo de fondo mientras una mezcla de efectos sonoros te pone los nervios de punta: cables chisporroteando, maquinaria palpitante, conductos de ventilación siseantes y el viento sibilante. Para cuando descubras los llameantes ojos rojos de un *cyborg* reluciendo en la oscuridad, estarás tan desquiciado que la única manera de librarte del pánico total será una buena dosis de plomo que descargue la tensión.

Luego *C-12* da un giro y se adentra en un terreno de lo más atroz y horripilante. A medida que te adentras en territorio enemigo, la desolación de la primera parte da paso a niveles alienígenas de lo más orgánicos. Las construcciones alienígenas acanaladas y veteadas recuerdan al interior de un intestino gigante, y el énfasis del juego pasa de cargarte *cyborgs* a encararte con guerreros alienígenas mucho más peligrosos. El argumento se acelera al ritmo de los gráficos, puesto que descubres el verdadero propósito de los alienígenas y la defensa de la Resistencia se torna cada vez más desesperada. Finalmente, te adentras en las instalaciones de conversión (un cruce grotesco entre el laboratorio de un viviseccionista y una granja de animales), donde se transforma a los seres humanos en *cyborgs*. Aquí presenciarás algunas de las escenas más desagradables de toda la historia PlayStation, puesto que los tanques burbujeantes descubrirán sus contenidos humanos y el eco de los gritos y de las risas de los alienígenas resonarán en las paredes. Y tranqui, porque eso no es nada comparado con la brutal visión final que verás en *C-12*.

Estamos ante un juego increíblemente ambicioso que pretende aturdir continuamente al jugador con su inmensa magnitud y su jugabilidad siniestra e interminable. Te aguarda una mezcla de combate explosivo, puzzles absorbentes, exploración cargada de tensión y el monóculo más guay en el mundo de los videojuegos. ¿Quién puede esperar a echarle el guante? Vamos corriendo a por una dosis. ■

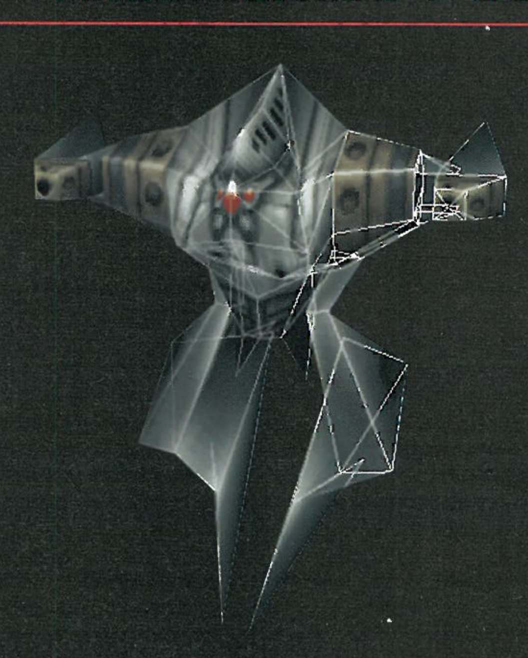
LAGARTO, LAGARTO

LOS ALIENÍGENAS Y *CYBORGS* DE *C-12* VIENEN DISPUESTOS A HACERTE LA VIDA IMPOSIBLE Y DE PASO A GANARSE UN IMPACTO DE TU LANZACOHETES EN TODA LA COCOROTA. ESTOS SON ALGUNOS DE LOS MEJORES —O PEORES— ELEMENTOS QUE PUEDES ENCONTRAR...



Humano *cyborg*

Esbirro de lo más tonto armado con una metralleta. Simplemente persigue y dispara.



Androide rastreador

Utilizado para proteger zonas. Si te descubre, hará sonar la alarma y en cuestión de minutos te verás rodeado por un puñado de *cyborgs*.



Guerrero alienígena

Mucho más inteligente que el ciborg medio. Puede saltar distancias enormes y recurrirá a su campos de fuerza cuando se vea sorprendido.



Araña alienígena

Insecto alienígena que lanza escupitajos ácidos y que alumbra arañas que eliminarás utilizando la cruceta de dirección.



Rinoceronte alienígena

Más obtuso que un saco de martillos, pero muy fuerte: puede recoger enormes cascotes y lapidarte con ellos.



Asesino alienígena

Peligroso, rápido y equipado con dispositivos de camuflaje. Cazan en parejas: mientras uno te distrae, el otro te ataca desde la retaguardia.

NÚMERO 46 YA A LA VENTA



PlayStation®2

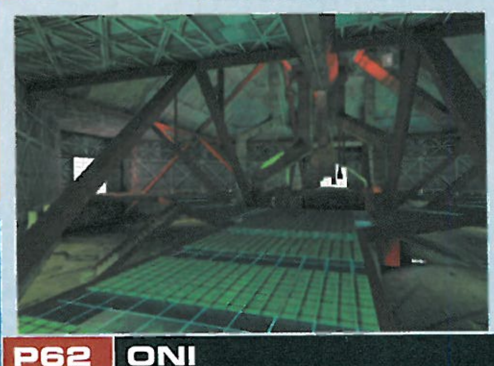
REVIEWS ■ PREVIEWS ■ NOTICIAS

MARZO 2001

CONTENIDOS

P66 UNREAL TOURNAMENT

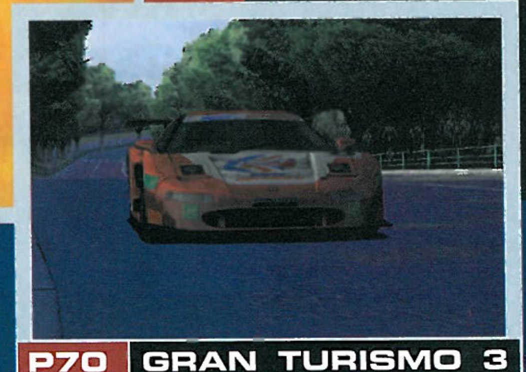
«*UT* ES UN JUEGO BRUTAL, Y TANTO LOS ASTUTOS DISEÑOS DE LOS ESCENARIOS DE COMBATE COMO EL INGENIOSO ARSENAL DE ARMAS AÑADIRÁN MÁS PROFUNDIDAD TÁCTICA A ESTA ORGÍA DE TIROS.»



P62 ONI



P68 DARK CLOUD

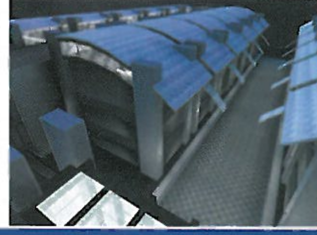


P70 GRAN TURISMO 3



Algunas de las construcciones que aparecen en el juego han sido diseñadas por arquitectos auténticos. Lástima que el resto de escenarios sean tan simples...





Corre sin parar, machaca a los malos y activa las computadoras que veas. Cuanto mejor sea tu sentido de la orientación, antes llegarás al final del nivel.



ONI

¿UN *FEAR EFFECT* EN 3D? BUENO, ALGO PARECIDO...



- **DISTRIBUIDOR**
  Proein
- **FABRICANTE**
  Rockstar Games
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Castellano
- **PRECIO**
  10.990
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Uno
- **A DESTACAR**
  • La estética manga general
  • Los efectos de luz
  • Algunas armas son bastante espectaculares...

Aventuras en 3D, acción, peleas, plataformas... ¡*Oni* lo tiene todo! Y, además, está ambientado en un mundo de estética manga estilo *Fear Effect*, pero con escenarios totalmente tridimensionales. Después de leer esto, debes estar pensando que *Oni* es el mejor juego del mundo, ¿no? Lamentablemente, no es así...

¿Cómo puede fallar la suma de semejantes ideas? ¡*Oni* tendría que ser mucho más que un buen juego! Y sin embargo, alcanza la «decencia» con auténtico esfuerzo, por culpa de un control innecesariamente retorcido, una cámara imposible, una simpleza gráfica difícil de soportar... Los escenarios son enormes, sí, pero con muchos elementos repetidos. Visitarás decenas de habitaciones distintas pensando que se trata de la misma. Las mismas columnas, salas, computadoras, enemigos... Resulta imposible averiguar por dónde está lo que todavía no has visto.

La acción, teóricamente basada en diversos objetivos, en realidad se reduce a un simple «avanzar y masacrar». Ve de habitación en habitación eliminando a todo lo que se mueva —decenas y decenas de enemigos clónicos— hasta toparte con un jefe terrible. Por supuesto, si entras en una habitación en la que no hay malos, es que ya has estado allí.



Puñetazos, patadas, combos, llaves y disparos. Konoko lo tenía todo para triunfar en PS2, pero... la cámara y el control han podido con ella

> **«¿Cómo puede fallar la suma de semejantes ideas? ¡Oni tendría que ser mucho más que un buen juego! »**

Pero aún peores que la monotonía de los escenarios son el control, la cámara y la IA enemiga. El sistema de control es, paradójicamente, incontrolable. Puedes usar armas o pegar con manos y pies a los malos. Pero los movimientos posibles son tantos y las combinaciones para realizarlos tan retorcidas, que te limitarás a ejecutar el mismo combo de patadas todo el tiempo, cuando no tengas munición (porque ésta escasea, claro).

Al mismo tiempo, tendrás que dirigir constantemente la cámara, ya que se maneja con el *stick* analógico derecho (que cumple la función del ratón en la versión para PC, idéntica). Avanza con el *stick* izquierdo, y tu personaje —una hermosa muchacha llamada Konoko— correrá hacia el fondo de lo que ves en pantalla. Pero avanza hacia un lado, con el *stick* izquierdo, ¡y la cámara continuará en la misma dirección! O sea, que debes controlar los dos *sticks* al mismo tiempo, mientras con los botones R1, R2, L1 y L2 realizas casi todos los movimientos, acciones y ataques. En cuanto a la IA, más que defectuosa es... paradójica. En ocasiones, los enemigos te rodean y esquivan como lo haría una persona, asombrándote con su perspicacia. Pero en otras, hacen cosas como verte cuando están de espaldas a ti, oírte a kilómetros cuando estás avanzando con sigilo, llamar a un regimiento de enemigos con el que es absolutamente imposible acabar... *Oni* no es un juego bueno ni malo. Simplemente, está desequilibrado. ■



VEREDICTO

Podría haber sido un juego estupendo, pero la pobreza general de sus principales componentes lo relegan a un puesto poco significativo en la lista de juegos para PS2.



SOBRE 10

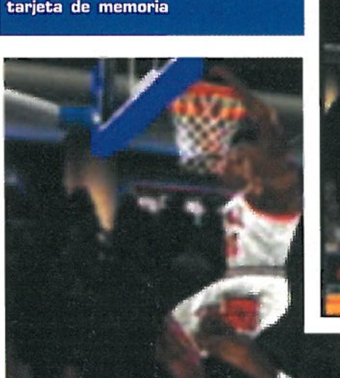
ALTERNATIVAS

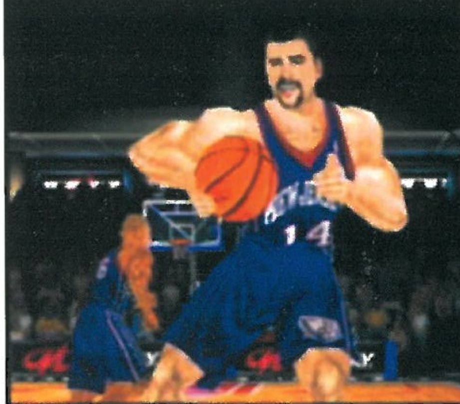
■ **PS1:** **FEAR EFFECT** (PSMag 41, 8/10) Similar en muchos aspectos, pero con gráficos prerrenderizados.
■ **PS2:** No existe nada similar a *Oni* por ahora en PS2. ¿Aventuras 3D y acción? Quizás *Rayman Revolution*...



El juego es tan arcade, que durante el partido ni siquiera podrás cambiar de cámara. Si quieres subirla o bajarla un poco, deberás ir al menú de opciones antes de jugar

Cuando ejecutes una acrobacia muy espectacular, podrás manipular la cámara en la repetición y guardarla en la tarjeta de memoria













NBA HOOPZ

PARA SER DE PS2, ES UN POCO FLOJO. AUNQUE NO ESTÁ MAL...



- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** Midway
- **DISPONIBLE** Sí
- **IDIOMA** Manual en castellano
- **PRECIO** 9.990
- **NÚMERO DE JUGADORES** De uno a seis
- **A DESTACAR**
  - El novedoso botón «Hoopz»
  - Rápido y divertido como pocos
  - Los equipos de tres jugadores ofrecen posibilidades novedosas

Hace mucho, mucho tiempo, llegó a nuestra mesa una versión de *preview* de un juego llamado *NBA Jam*. Se trataba de un arcade de baloncesto que no contenía ni un solo polígono realista, pero aun así, nos enganchó durante semanas. Por alguna extraña razón, nos quedamos esperando eternamente a ver la versión de *review*, que no llegó nunca...

Hasta que, recientemente, nos ha llegado un juego completo. ¡Pero éste es *NBA Hoopz*, la continuación de *NBA Jam*! O algo parecido a una continuación, porque también es de Midway y ambos son casi idénticos. Sí, sólo casi: en éste, cada equipo está compuesto por tres jugadores, en lugar del «dos contra dos» de *NBA Jam*. Y aquí, además, existe un botón denominado «Hoopz», con el que realizar las acrobacias más retorcidas que se te puedan ocurrir.



Si no fuera por la resolución, nos habría resultado casi imposible diferenciar el juego de PSone del de PS2. No esperes unos gráficos demasiado espectaculares...

«Su vertiginosa acción y lo intuitivo del control te cautivarán al instante»

NBA Hoopz es un arcade al más puro estilo de las recreativas: acción y sólo acción. Todo es rápido, exagerado y divertido. Lo único lejanamente realista es el aspecto de los deportistas —están los principales jugadores de la NBA—, y sólo lejanamente, porque los gráficos de *NBA Hoopz* no son ninguna maravilla. Parece que Midway ha hecho el juego pensando al mismo tiempo en la versión para PSOne y PS2, por lo que la única diferencia entre ambas es la resolución en pantalla. El nivel de detalle es el mismo, y el control, y los efectos, y el sonido... Como dos gotas de agua (la de PSOne, un poco más pixelada).

Pero, a pesar de la absoluta irrealidad de *NBA Hoopz* y de la simpleza un tanto imperdonable de sus gráficos, no decepciona. Si te gustan los arcades, claro (y no nos estamos refiriendo a arcades estilo *Ready to Rumble*, porque *RtR* es casi la vida real comparado con esto...).

Realismo nulo, gráficos pobres y control muy básico. ¿Por qué le concedemos un 7/10, entonces? ¡Porque todo eso es lo que menos importa! Su vertiginosa acción, la diversión que obtendrás con él y lo intuitivo del control, junto con los espectaculares resultados que produce el simple hecho de pulsar el botón «Hoopz», te cautivarán al instante. La presencia de tres jugadores, en lugar de los dos de *NBA Jam*, aumentan las posibilidades estratégicas durante la partida, permitiéndote usar con más frecuencia pases largos, triángulos, etc. Además, cada deportista exhibe una amplia gama de «movimientos Hoopz» diferentes (versiones exageradas de las principales acrobacias características de los jugadores reales en los que se basan). Te encantarán los «momentos *Matrix*» en los que tu personaje se queda congelado en el aire, estirando todo su cuerpo hasta el aro y machacando...



VEREDICTO

Es un arcade puro, casi una recreativa de salón de juegos: tres jugadores por equipo, cero de realismo, gráficos simplones y mucha adictividad. Si lo tuyo es la simulación, no te gustará.

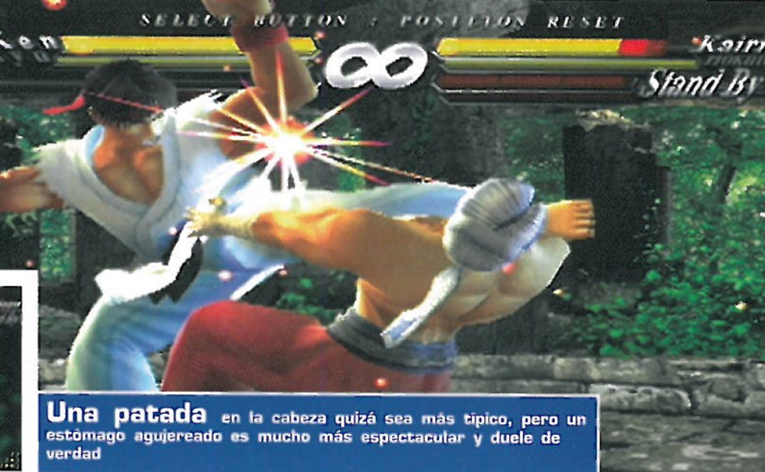


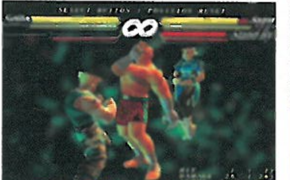
SOBRE 10

ALTERNATIVAS

- **PS1: NBA JAM** Un arcade que no gustó a muchos, pero muy adictivo.
- **PS2:** Habrá que esperar un poco, a ver si sale otro arcade de baloncesto para PS2.



Salto, patada, salto, patada... unas tácticas con las que los veteranos de *Street Fighter* estarán familiarizados

Una patada en la cabeza quizá sea más típico, pero un estómago agujereado es mucho más espectacular y duele de verdad

STREET FIGHTER EX3

KEN SE EXALTA, RYU SE ALTERA... O SEA, EL REGRESO DE LAS TORTAS



- **DISTRIBUIDOR**
  Electronic Arts
- **FABRICANTE**
  Arika
- **DISPONIBLE**
  Sí
- **IDIOMA**
  Manual en castellano
- **PRECIO**
  10.390
- **NÚMERO DE JUGADORES**
  Dos
- **A DESTACAR**
  - Una secuencia en los créditos de final de juego que te permite enfrentarte a enemigos cada vez mayores
  - Acción por equipos y relevos, incluyendo un modo de 3 contra 1
  - Supermovimientos especiales con nombres la mar de ingeniosos y/o ridículos

Hace ocho años, justo después del lanzamiento de *Street Fighter 2*, todo el mundillo de los videojuegos se enamoró de su frenético estilo de lucha ataque/bloqueo. Las revistas llenaban páginas con combos incontestables y detallaban todos y cada uno de los movimientos especiales.

Cuarto de vuelta y puñetazo, cuarto de vuelta y patada: así era el juego que te hizo sangrar los pulgares. Pero a pesar de las llagas seguiste jugando, y es que la sensación de conectar esa patada de espaldas ganadora contra tu amigo-oponente era demasiado gratificante como para dejarlo.



«Es un juego de reacciones, menos completo que *Tekken*, pero más intuitivo»

Así las cosas, era inevitable que un juego de estas características perpetuara su legado y jugabilidad en un sinfín de entregas, incluidas aquellas en las que Ken y Ryu se las tenían con los clásicos superhéroes de la Marvel o los mutantes de La Patrulla X.

Pero todo lo puro acaba por diluirse, y las innumerables secuelas que le siguieron han hecho que la Biblia de los Mamporros de Capcom haya perdido el impacto que causó en su día. Ahora, con su primera aparición para la PS2, este *beat 'em up* está en inferioridad de condiciones, ya que *Tekken Tag*, aunque más denso, es sin duda el favorito de la gente.

A primera vista es fácil ver el porqué. A *TT* no le parpadea ni un solo polígono, como sí le sucede a *Street Fighter*. Pero si profundizas un poco más, verás que *3D Ex* conserva intacto todo el dinamismo de la saga. Es un juego de reacciones, menos completo que *Tekken*, pero mucho más intuitivo y, de algún modo, satisfactorio por sí solo.

Para aquellos que no hayan jugado a ningún *Street Fighter* desde los días del *Turbo*, jugar a éste será como reencontrarse con viejos amigos y a continuación patearles la olla sin contemplaciones. ■



ALTERNATIVAS

- **PS1: STREET FIGHTER ALPHA 3** (PSMAG 29 9/10) Magnífica versión en 2D. Un juego de lucha tan puro como cualquiera que puedas comprar hoy día
- **PS2: TEKKEN TAG TOURNAMENT** (PSMAG 47 7/10) Más bonito y más completo, pero no tan intuitivo y posiblemente menos divertido

Deporte y Salud
- Monitor de Aeróbic
- Preparador Físico y Deportivo
- Monitor de Gimnasio
- Quiromasajista
- Masaje Shiatsu
- Técnico Quiropráctico

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Fotografía, Ilustración y Redacción
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujante de Moda
- Dibujo
- Dibujante Ilustrador
- Escritor

Cultura
- Graduado Escolar
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos Formativos Grado Medio

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Programas en Soporte CD Rom
MANTENIMIENTO INDUSTRIAL:
Electrónica, Hidráulica, Neumática, Electricidad Industrial, Autómatas Programables, Electrónica de Potencia, Máquinas y Automatismos Eléctricos.
TÉCNICO EN GESTIÓN CONTABLE Y TESORERÍA:
- Contabilidad I y II
- IVA - IRPF

Oposiciones
- Agente de Justicia
- Profesor de Autoescuela
- Auxiliar de Justicia
- Oficial de Justicia

Otras profesiones
- Bibliotecario y Documentalista
- Investigación Privada
- Transportistas

Cocina y Hostelería
- Cocina Profesional
- Jefe de Comedor
- Camarero - Barman

Electricidad, Fontanería y Mecánica
- Carné de instalador Electricista
- Fontanería
- Mecánica
- Técnico de Mantenimiento

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones
- Técnico en TV

Cuidado de los Animales
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Peluquería y Estética Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina

Belleza y Moda
- Peluquería
- Esteticista
- Modista
- Diseño de moda

Decoración y Manualidades
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades especialista en madera
- Escaparatismo
- Decoración Profesional

Especialidades Sociosanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio
- Auxiliar de Puericultura
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Rehabilitación
- Auxiliar de Farmacia
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dietética y Nutrición

Terapias Parasanitarias y Alternativas
- Monitor de relajación y superación personal
- Monitor/a de Yogoterapia
- Hipnosis Clínica
- Reflexología Podal
- Medicina natural
- Fitoterapia
- Gimnasia terapéutica 3ª edad
- Esencias florales Dr. Bach

Marketing y Ventas
- Técnicas de Venta
- Marketing y Dirección Comercial
- Gestión Grandes Superficies
- Telemárketing
- Cómo escribir y hablar bien para convencer
- Psicología y Marketing para Comerciales

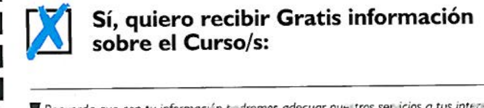
Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección y Gestión de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Azafatas
- Azafata de Congresos y Relaciones Públicas

Calidad, Riesgos Lab. y Medio Ambiente
- Título Oficial de Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Prevecón)
- Técnico en Calidad
- Técnico en Medio Ambiente
- Técnico en Protección Civil

Informática y Empresas
- Dominio y Práctica del PC (Windows 98)
- Secretariado Informático
- Secretariado de Idiomas
- Asesor Fiscal
- Asesoría Laboral
- Técnico en Recursos Humanos
- Contabilidad y Análisis de Balances
- Administración de Empresas
- Dirección Financiera
- Auxiliar Administrativo

Llega un día y dices: ¿por qué no?
Siempre he querido hacerlo y éste es un buen momento para aprender. Pero no por obligación. Ni siquiera por buscarme la vida. Esta vez lo hago por mí misma. **Con la ayuda de CCC.** Y voy a disfrutar.



Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

Nombre ______
Apellidos ______
______
Domicilio ______
Bloque ______ N.º ______ Piso ______ Prta. ______
Población ______
Provincia ______
Cód. Postal ______ Teléfono ______
e-mail ______
Fecha de nacimiento ______ / ______ / ______
D. N. I. (opcional) ______

Tienes el Derecho a acceder a esta información y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Gracias. (Ley Orgánica 5/1992 de 29 de octubre).

CCC fue autorizado por Educación.
Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
Miembro de ANCED. Acreditado por el INEM.
Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

DJP

Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com
Servicio de Bolsa de trabajo gratuito

CCC
Sí, quiero





Siembra muerte y destrucción con el arsenal increíblemente potente de *UT*, que también incluye miniametralladoras y el Redentor

A PRUEBA

Unreal Tournament

- **DISTRIBUIDOR** Infogrames
- **FABRICANTE** Epic Games/ Digital Extremes
- **GÉNERO** *Shooter* en primera persona
- **A DESTACAR**
  - Cuatro modos de juego diferentes
  - Hasta cuatro jugadores en multipantalla
  - Armas multiuso
  - Jugable en línea
- **LANZAMIENTO** Mayo
- **CONTACTO** www.es.infogrames.com

EN ESTA SALVAJE CARNICERÍA EN PRIMERA PERSONA,

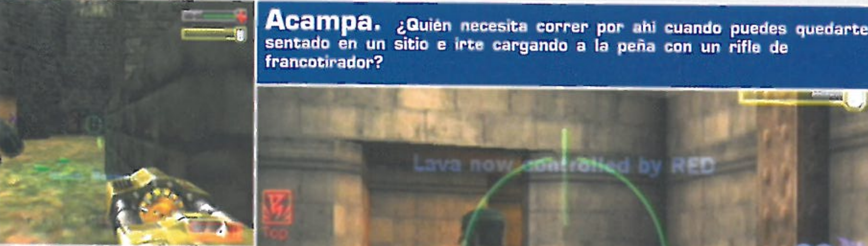
U*nreal Tournament* es el joven pretendiente al trono de los *deathmatch* que desde hace tiempo ocupa la saga *Quake*. Durante años, la serie de *Quake*, desarrollada por id, ha sido el modelo a seguir en los *shooters* en primera persona, con lo cual resulta todavía más sorprendente que muchos jugadores de PC digan que prefieren *Unreal* a *Quake 3 Arena*.

La versión de PS2 con la que jugó *PSMag* permite adivinar de dónde viene tanta exaltación, ya que sus cinco modos diferentes de combate en primera persona (Combate a muerte, Dominación, Captura la bandera, Asalto y Desafío), la atractiva e imaginativa colección de armas y una IA de los bots muy compensada (tanto para tus oponentes como para tus compañeros de equipo) lo convierten en un título recomendable.

MOVIMIENTOS PRECISOS

Como cabía esperar, en *UT* no hay ninguna aventura que completar. La partida para un jugador es básicamente un modo de entrenamiento que te permite luchar y aliarte con bots dotados de una magnífica IA que imitan el comportamiento de los jugadores humanos para que pulas tus habilidades en los combates a muerte y aprender a lidiar con los combates en grupo.

Diseñado originariamente para PC, *UT* sólo traiciona sus orígenes de vez en cuando. Los escenarios de combate han sido modificados para adaptarse al pad, pero siguen estando marcados por la configuración que el ratón y el teclado de un PC permiten, con unos controles de movimiento y visualización mucho más libres y fluidos. En este sentido, siguen siendo el mejor sistema



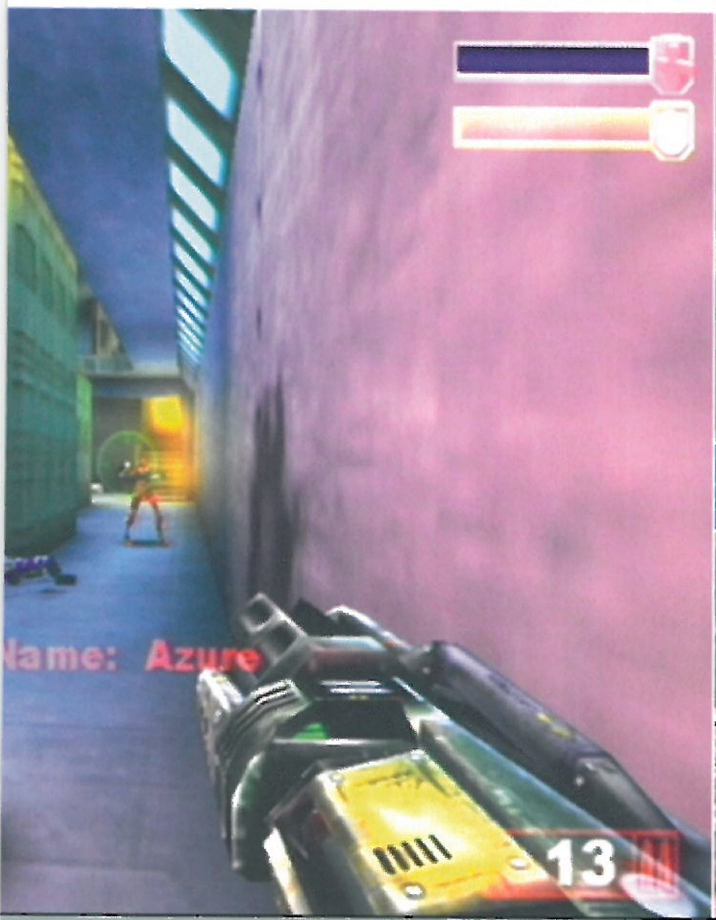
Acampa. ¿Quién necesita correr por ahí cuando puedes quedarte sentado en un sitio e irte cargando a la peña con un rifle de francotirador?





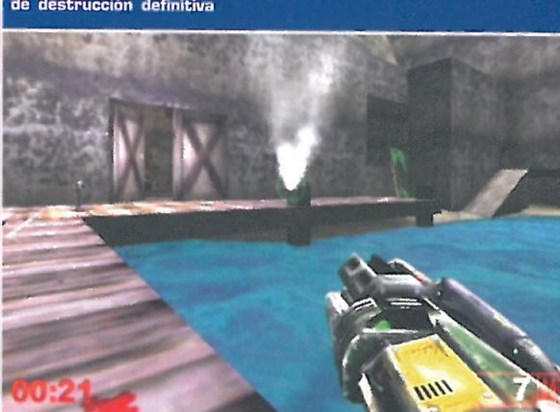


■ EL JUEGO COMBINA NIVELES ORIGINALES DEL JUEGO DE PC Y 15 NIVELES ADICIONALES EXCLUSIVOS PARA PS2 ■ LA ANIMACIÓN ESTÁ MAPEADA SOBRE EL ESQUELETO DE LOS PERSONAJES, CON LO QUE SE CONSIGUEN UNOS MOVIMIEN





Acción para cuatro jugadores. Tú y tres amigos más podéis «descuartizar» la pantalla y montar la orgía de destrucción definitiva







SE TRATA DE MATAR O MORIR

de control para los *shooters* en primera persona.

Los controles se reparten entre los *sticks*, los botones, los botones laterales y la cruceta de dirección, con lo cual se llega a conseguir un sistema relativamente práctico. Pero esto funciona si siempre vas encarado hacia adelante, puesto que cuando hay que mirar arriba o abajo resulta poco práctico, y los finos ajustes necesarios para apuntar con precisión a un enemigo que se encuentre en otro nivel son excesivamente difíciles de realizar. Esto podría ser un grave defecto a la hora de enfrentarte a los bots de los niveles superiores, donde es imprescindible reaccionar con rapidez.

«FRAGS» A CUATRO BANDAS

Con el tiempo, estos controles algo inadecuados pasarán a ser más intuitivos, pero existe una solución inmediata al problema, como mínimo para las partidas de un jugador: no hay más que conectar cualquier viejo teclado y ratón USB a la PS2 y descubrirás que *UT* es totalmente compatible con ambos. Por supuesto, en los modos multijugador cada uno corretea por ahí con su pad analógico, organizando un festival de «frags» de lo más gratificante. El modo multijugador será la auténtica baza de *UT*, y nos congratula ver que, a pesar de estar ante una pantalla partida, la pérdida de *frames* por segundo no es excesiva.

Unreal Tournament es un juego brutal, y tanto los astutos diseños de los escenarios de combate como el ingenioso arsenal de armas añadirán más profundidad táctica a esta orgía de tiros. La única incógnita es saber si será capaz de pelar a *Timesplitters*. ■

El hombre cohete





El lanzacohetes es el papaíto de las armas en *UT*, y dispone de nada menos que tres modos de lanzamiento. Pulsa el botón principal de fuego y dispararás un cohete, aprieta el botón secundario y lo bombearás como si fuese una granada. Y lo mejor de todo, ¡si mantienes apretado el botón principal de fuego llegarás a acumular una salva de hasta seis cohetes que saldrán disparados a la vez!

Espectáculo mortífero. Contempla como tu enemigo queda envuelto en una bola de fuego inmensa, algo muy común en *UT*



S DE LO MÁS REALISTAS ■ *UNREAL TOURNAMENT* SOPORTA I-LINK, O SEA QUE SI TIENES DOS PS2, DOS TELES Y DOS COPIAS DEL JUEGO PUEDES JUGAR CON UN AMIGO EN DOS MONITORES DISTINTOS







La chispa de la vida. Toran se adentra en las profundidades de la tierra en busca de unas extrañas esferas que contienen el Maná necesario para reconstruir su poblado

GENTE DE PUEBLO

Dark Cloud

SE AVECINA TORMENTA EN EL PRIMER JDR DE CALIDAD DE PS2

- **DISTRIBUIDOR** SONY
- **FABRICANTE** SONY
- **GÉNERO** JDR
- **A DESTACAR**
  - Construye tu propio poblado
  - Factores climáticos controlables
  - Combates en tiempo real en lugar de por turnos
  - Libertad para elegir tu propio destino
- **CONTACTO** www.darkcloud.com

¿Tú qué harías si un enorme demonio de color púrpura lanzara unos mortíferos voltios energéticos y destruyese tu idílico poblado? Patearle el culo a alguien, por supuesto. Y justamente eso es lo que está a punto de hacer Toran, el único superviviente de esta diabólica masacre y, por lo tanto, el joven héroe de *Dark Cloud*, un JDR de Sony estupendo.

Tenemos todos los ingredientes para una divertida aventura de fantasía: un viejo brujo del mundo de los espíritus que te guía en la búsqueda de todo lo que necesitas para reconstruir tu hogar; una mochila que tienes que llenar de pociones, hechizos y artefactos mágicos; mazmorras llenas de bichos deseosos de arrancarte la cabeza; y una amplia selección de personajes con los que toparte e interaccionar. Además, la PS2 se guarda unos cuantos ases en la manga que introducirán nuevas dimensiones en el género.

El juego entero, incluidos los combates, se desarrolla en tiempo real. Esto constituye un agradable paso adelante con relación al tradicional sistema de combate por turnos tipo *Final Fantasy* al que estamos tan acostumbrados, y confiere al juego un aire de aventura de acción, puesto que realmente te abres camino a hachazos entre esqueletos guerreros, trolls y murciélagos venenosos. Decepciona un poco que los movimientos se limiten a ataques de salto o simples espadazos, ya que existía la oportunidad de construir un amplio repertorio de ataques con espada tipo *Tenchu*. Una vez completada con éxito la fase de lucha y recolecta, vuelves a lo que queda de tu poblado para llevar a cabo los trabajos de reconstrucción, y es a partir de este momento cuando *Dark Cloud* se revela como algo más que una simple aventura de espadas y brujería (véase Manos a la obra, abajo). La versión de *Dark Cloud* que tuvimos la oportunidad de probar era japonesa, por lo que nos resultó algo difícil comprender las sutilezas del argumento, pero los gráficos nos dejaron verdaderamente pasmados. Los gráficos y las texturas son más suaves que las toallas del Mimosín. La sutil manera como cambian los colores a medida que el día deja paso a la noche, por ejemplo, basta para hacerte ronronear de gusto. Por desgracia, Sony prevé el lanzamiento de la versión europea para finales de este año, pero seguro que la espera merece la pena. *PSMag* te mantendrá informado. ■

Los mapas se van desplegando a medida que avanzas y, puesto que los enemigos quedan indicados, puedes evitar encontrarte con tipos tan horrendos como éstos

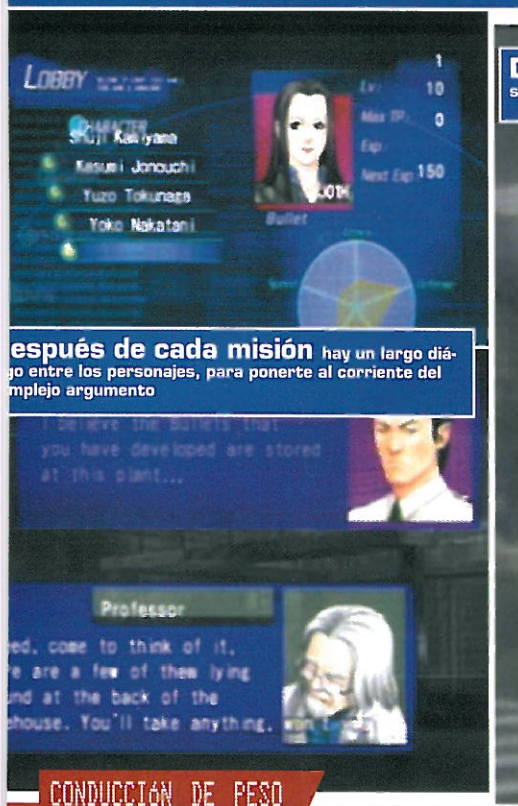
Manos a la obra





Al principio de la partida conseguirás un artefacto especial que recoge y almacena energía, o Maná, eso que te permite reconstruir tu poblado. Reconstruye el entorno desde la vista cenital, a continuación pulsa Select y la cámara pasará a la vista en primera persona para permitirte examinar tu obra. Delicioso.

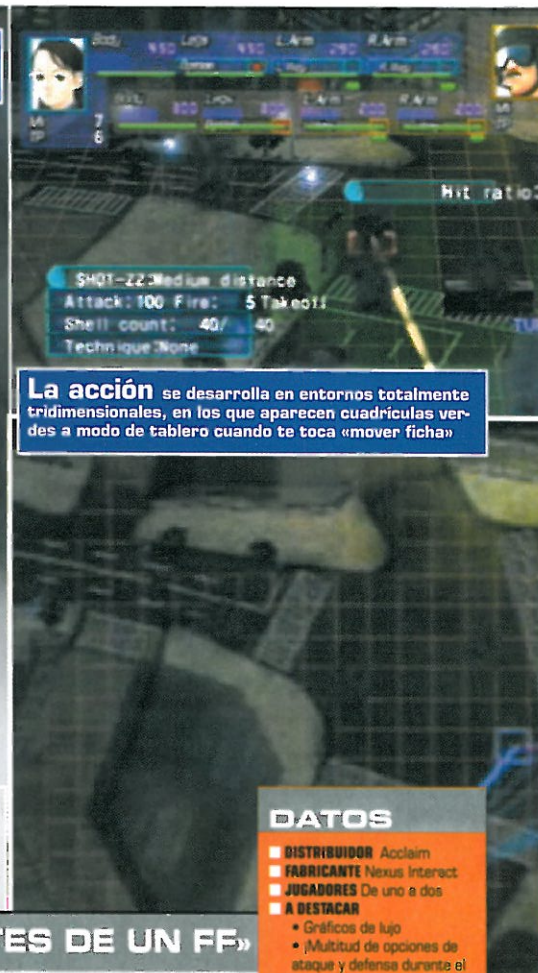
■ EL POTENTE MOTOR «GEORAMA» DEL JUEGO TE PERMITE TRAZAR EL PAISAJE DE TUS DOMINIOS ■ PREPÁRATE PARA UN ARGUMENTO DE PROPORCIONES ÉPICAS. LÁSTIMA QUE DE MOMENTO SÓLO ESTÉ EN JAPONÉS...



Después de cada misión hay un largo diálogo entre los personajes, para ponerte al corriente del complejo argumento



Después, el enemigo contraataca, naturalmente. También verás sus acciones mediante espectaculares secuencias de vídeo



La acción se desarrolla en entornos totalmente tridimensionales, en los que aparecen cuadrículas verdes a modo de tablero cuando te toca «mover ficha»

CONDUCCIÓN DE PESO

ROBOT WARLORDS

«ES UNA SUCESIÓN DE TURNOS PARECIDA A LOS COMBATES DE UN FF»

R*obot Warlords* es uno de esos grandes juegos que llegan por sorpresa, mientras todo el mundo espera con la boca abierta otros títulos que se anuncian a bombo y platillo cuando aún faltan meses para su llegada. Un juego de estrategia que no tiene nada que envidiar a la complejidad, profundidad y aspecto de *Kessen*, y, al mismo tiempo, se basa en un Tokio futurista atestado de robots gigantes que tampoco envidian lo más mínimo a los de *GunGriffon Blaze*.

Robots, estrategia y unos gráficos de miedo: la combinación que hizo maravillas con títulos como *Machines*, *MechWarrior* y un largo etcétera en PC. La pobre PSone se quedaba algo pequeña para un juego de estas características (buena prueba de ello fue *Front Mission 3*, brillante, aunque no lo suficiente). ¡Pero a la PS2 le sobra chicha!

Imagínatelo: un grupo de soldados rebeldes ha asaltado la ciudad de Tokio. El gobierno no se atreve a intervenir arrasando la ciudad con un ataque nuclear masivo, porque eso significaría acabar con miles de vidas inocentes. ¿Solución? Una guerrilla, en las calles de la ciudad, para evitar bajas civiles. ¿Nombre de la misión? Operación Velvet. ¿Protagonista? Adivina...

En *RW* deberás dirigir a un grupo de Mechs llamados en el juego «Bullets». La mecánica de juego, en pocos minutos resulta bastante intuitiva. En realidad, se trata de una sucesión de turnos, como en los combates de un *Final Fantasy*. Pero a eso, deberás sumarle decenas de opciones: movimientos turbo con ráfagas de disparos, dirección de posición final, energía necesaria para cada movimiento, nivel de vida de cada parte de los robots, munición, ataques cuerpo a cuerpo... En la *review* del mes que viene te contaremos más detalles, porque hay muchas cosas que contar de *RW*. ■

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Acclaim
- **FABRICANTE** Nexus Interact
- **JUGADORES** De uno a dos
- **A DESTACAR**
  - Gráficos de lujo
  - ¡Multitud de opciones de ataque y defensa durante el juego
  - Multitud de opciones de configuración antes de cada nivel
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Finales de marzo



Una vez que has ordenado un movimiento a un robot, éste lo ejecuta en una pequeña secuencia de vídeo en tiempo real

LOS MECH ESTÁN DE MODA EN PS2 (*GUNGRIFFON BLAZE*, *ARMORED CORE 2*), AL IGUAL QUE LA ESTRATEGIA (*KESSEN*). ¿TE IMAGINAS LA PERFECTA UNIÓN DE AMBAS COSAS? ASÍ ES COMO NEXUS INTERACT SE LA HA IMAGINADO.



¿Demasiado realista? De hecho, los vehículos siempre brillan tanto como el primer día...





Diversión en el rally. En *GT3* podrás disfrutar de un montón de coches de este tipo



PRIMER VISTAZO

Gran Turismo 3

NO ESTAMOS ANTE UNA SIMPLE SECUELA, SINO MÁS BIEN

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Polyphony Digital
- **GÉNERO** Simulador de carreras
- **A DESTACAR**
  - Volante con *True Force Feedback* especialmente diseñado para acompañar al juego, que hace que el volante sea más suave a mayor velocidad
  - Más de 150 coches (¡y no los 500 de los que se hablaba!)
  - 15 pistas
  - Nuevo circuito de Montecarlo
  - Los efluvios de calor procedentes del asfalto son más visibles
  - Jugabilidad on line no disponible
- **LANZAMIENTO** Primavera
- **CONTACTO** www.jp.playstation.com/factory

Basándonos en las pruebas del primer código conseguido por los intrépidos espías de *PSMag*, podemos afirmar que *Gran Turismo 3* (antiguamente llamado *GT2000*) empieza a perfilarse como la mejor entrega de esta serie que siempre encabeza todos los *top ten*. Y esta vez, el Emotion Engine es el encargado de calentar motores.

Como era de esperar, el juego ya empieza a tener el aspecto que le corresponde a su categoría de mito. La imagen de los vehículos es de lo más realista que hemos visto hasta la fecha, y sus balanceos y sacudidas en la pista rozan la perfección. Los fondos también prometen y la iluminación es impresionante. Prepárate para flipar en colores cuando veas colarse los rayos de luz entre las copas de los árboles.

UN RAYO DE SOL...

Un dato importantísimo es que la luz afecta de manera directa al aspecto de los paisajes. Cuando el sol despunta tras una montaña, el lugar empieza a tomar unos tonos cálidos y agradables. El sistema físico resulta la mar de convincente cuando frenas de golpe o tomas una curva fatal. La ruedas se bloquean y, muy a pesar de tus desesperados esfuerzos, empiezas a derrapar y te estampas contra las barreras de seguridad. El realismo de esta entrega contrasta con el de otros juegos, en los que tu coche se deslizaría como si estuviera en una pista de patinaje.

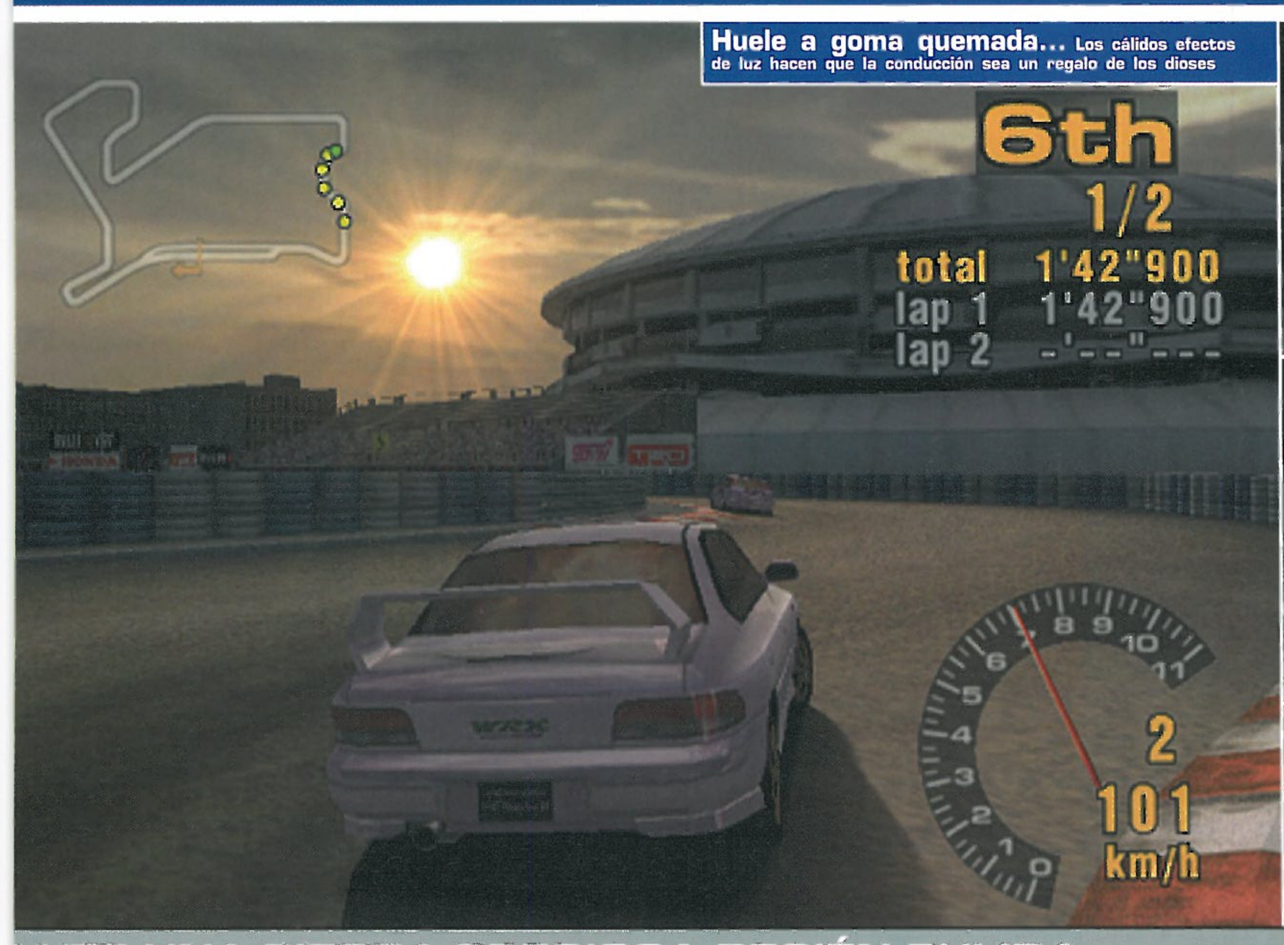
Todos estos elementos contribuyen a resaltar la importancia de la destreza al volante en *GT3*, algo que ya se nota incluso en esta primera versión. Seguir bien la trazada y anticiparse a los movimientos del





Los deslumbrantes modelos Porsche añaden un toque de lujo a este *tour de force* de conducción

■ SE TARDÓ DOS SEMANAS EN DISEÑAR CADA NUEVO COCHE DE *GT3* ■ SE TARDABA UN SOLO DÍA PARA CREAR UN VEHÍCULO DE *GT2* ■ AHORA PODRÁS OÍR TODOS Y CADA UNO DE LOS COCHES QUE COMPITAN EN LA MISMA PISTA. ■ EN *GT2* SÓ



Huele a goma quemada... Los cálidos efectos de luz hacen que la conducción sea un regalo de los dioses







ANTE UNA PIEDRA PRECIOSA RECIÉN PULIDA

rival es igual de importante que la potencia y la velocidad del coche. Si pillas una curva muy mal te será prácticamente imposible evitar que des más vueltas que una peonza.

Lo que no se puede negar es que de momento los coches tienen un aspecto demasiado robusto, aunque afortunadamente más tarde se añadirán carrocerías abolladas y otros daños causados por las colisiones para mejorar la sensación de peligro y conseguir que sientas que te acabas de dar de morros contra una valla de cemento a 220 km/h.

ENERGÍA RENOVADA

Los vehículos varían enormemente en términos de manejo, velocidad y aceleración, y podrás comprobarlo con todas las de la ley si intentas hacer subir un Mini por una colina. El realismo es tal que incluso el ruido del motor es distinto para cada coche. Los niveles aún están por confirmar, pero seguro que algunos circuitos te sonarán. Las calles serpenteantes de Seattle muestran la increíble variedad en lo que a fondos concierne, de manera que si no te apetece mucho competir, puedes disfrutar de una experiencia de conducción de lo más placentera. La inclusión de Roma, con el imponente Coliseo, nos da una pista sobre el montón de localizaciones que aún quedan por descubrir.

Tal y como reconoció Sony, el juego se parece más a una versión mejorada de *GT2* que a una secuela. Por lo que hemos podido ver hasta ahora, Polyphony se ha aprendido bien la lección sobre la PS2 antes de ponerse manos a la obra con la siguiente entrega. En cuanto nos enteremos de más cosas, venimos y te informamos. ■

Apurando al máximo



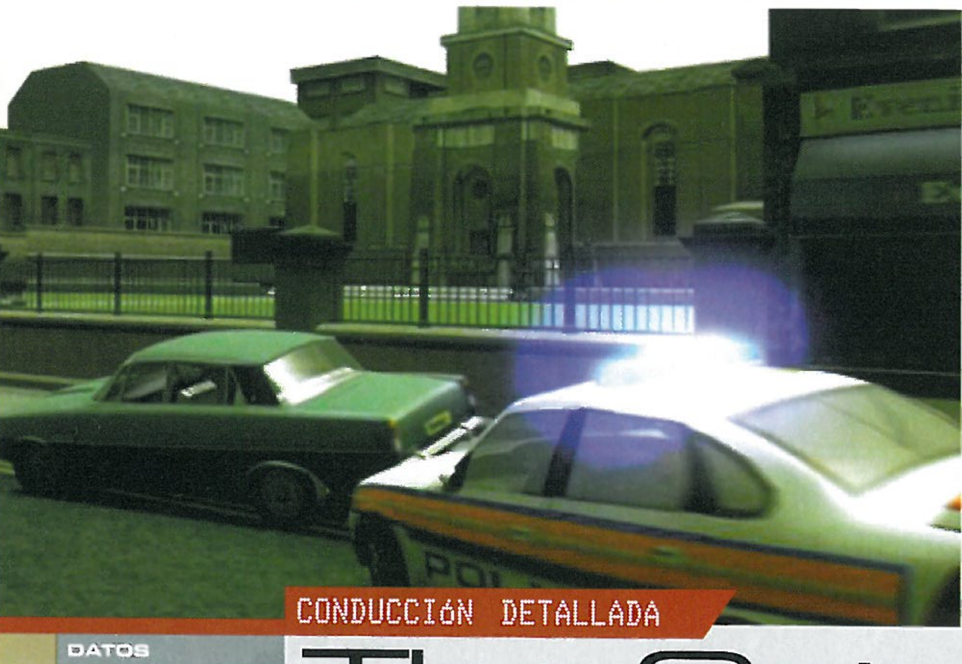


Los nudillos se te pondrán blancos cuando entres en las curvas, puesto que se trata del momento en que los conductores más agresivos de la IA aprovechan para intentar adelantar. Los vehículos tienden a agruparse y cada conductor opta por una trazada. Elegir y mantener tu propia trazada sin perder los nervios es vital si no quieres terminar echando humo empotrado contra una valla.



Ciudadano Le Mans. Déjate la piel una vez más para conseguir una sala llena de trofeos

ÍAS AL COCHE QUE TENÍAS DETRÁS ■ LA SECUELA DE *GT3* TIENE PREVISTO PODER DESCARGAR Y PROBAR TODOS LOS COCHES QUE HAN APARECIDO EN LA SERIE





Ninguna de estas fotos es una captura de la introducción: todas pertenecen al juego. Para flipar, ¿verdad?

CONDUCCIÓN DETALLADA

The Getaway

UNA MEZCLA DE *DRIVER 2* Y *GTA* CON SNATCH

DATOS

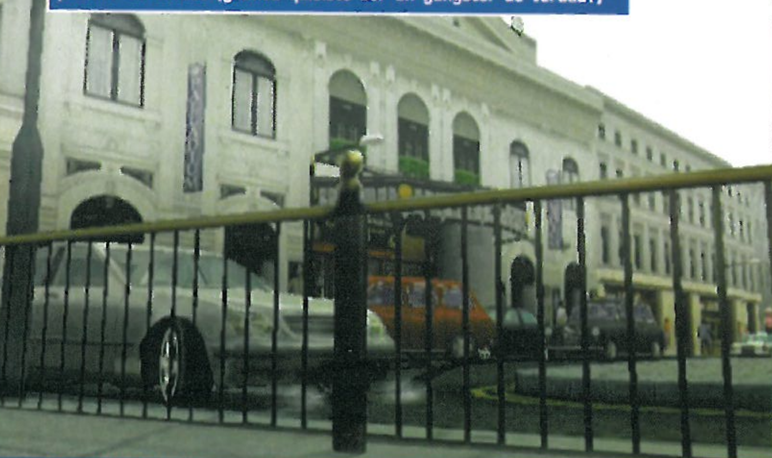
- **DISTRIBUIDOR** Sony
- **FABRICANTE** Sony
- **GÉNERO** Conducción
- **A DESTACAR**
  - Te puedes cargar Londres a tu antojo
  - Birla los coches que te apetezca: el sueño de cualquier ladronzuelo de coches
  - Más de 50 coches basados en modelos reales
  - 24 misiones (12 como poli, 12 como gángster), todas de desarrollo libre y con objetivos marcados
  - Una ciudad viva con un entorno cambiante: los obreros repararán los daños que causes
- **CONTACTO**
  www.playstation.europe.com-es

Nuestro primer contacto con *The Getaway* despertó en nosotros una gran expectación. El aspecto era apasionante, y las primeras capturas se encargaban de mostrar imágenes casi calcadas de Londres, mientras que la mezcla de escenas de persecución tipo *Driver*, los robos de coches en marcha de *GTA* y la guerra de bandas eran suficiente razón para tener a cualquiera jugueteando con la recortada de pura expectación. Veremos si es oro todo lo que reluce...

Los creadores de *The Getaway* pretenden que la historia te enganche desde el principio. Empiezas el juego como Mark, un antiguo ladrón de bancos obligado a emprender de nuevo una vida de delitos a causa del gángster Charlie Jolson. Tu misión es sencilla: tienes que mantener a Charlie a cuerpo de rey mediante una serie de atracos a mano armada si quieres que tu amiguito deje las pistolas tranquilas en sus fundas. Más tarde, adoptarás la personalidad de Roy, un poli desgreñado encargado de terminar con el cártel criminal de Charlie.

Evidentemente, todo esto es una mera excusa para recrear 50 kilómetros cuadrados de Londres y darte la oportunidad de ponerte al volante de 50 coches de verdad para abrirte camino por esas abarrotadas calles. Con misiones de desarrollo libre y monumentos inconfundibles como la Torre de Londres, hay un montón de vistas por disfrutar y, ejem, destrozar.

Nos han prometido terreno y coches deformables, de manera que si te empeñas en entrar con tu lustroso Mercedes por la puerta principal del Palacio de Kensington, prepárate para ver cómo se deforma la carrocería, crujen los parabrisas y miles de trozos de piedra vuelan por los aires. Pero no te vayas a creer que los daños son sólo cuestión de efecto estético. Los golpes más sutiles afectarán a la dirección y a la suspensión, y terminarán consiguiendo que los cojinetes se desencajen y las ruedas acaben chafadas debajo del chasis. Si arremetes contra el entorno, la próxima vez que pases verás a los peones manos a la obra arreglando los desperfectos. El estudio de Sony situado en el Soho pretende recrear esta parte de Londres de la forma más precisa posible, incluidos peatones y conductores, con el objetivo de complicar tus planes criminales. Pero, como mínimo, si algún vehículo se cruza en tu camino y acabas con el coche destrozado, siempre puedes escabullirte de la poli entrando en un edificio cualquiera. Se trata de un proyecto muy ambicioso, y esperemos que Sony sea capaz de estar a la altura de todas las expectativas que ha despertado. ■



Con esta cantidad de detalles, hasta podrías planear un atraco (¿nunca quisiste ser un gángster de verdad?)

Vamos de paseo...





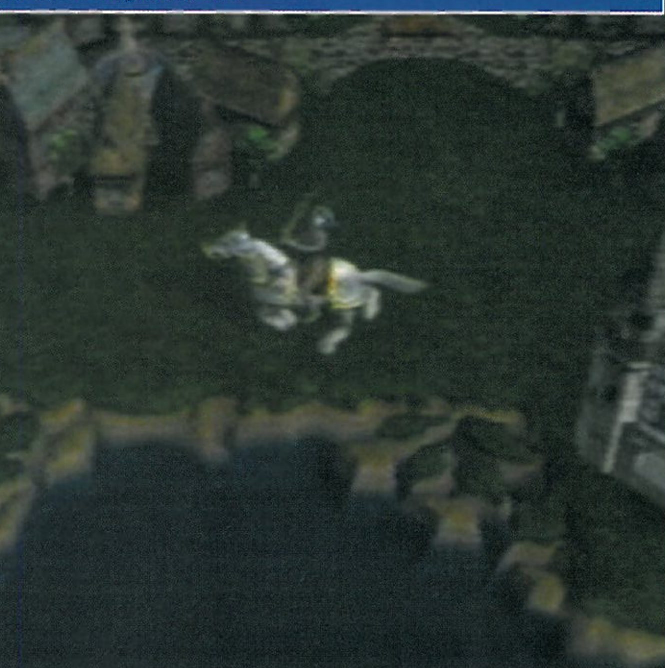
¿Estás harto de coches? *The Getaway* te da la opción de recorrerte las calles a pinrel. Mézclate con los peatones, haz señales a un conductor para que se pare y luego róbale el coche ante sus narices, persigue a la gente a pie por los barrios londinenses más famosos o cuélate en los edificios. Pero no olvides las normas generales de circulación...

■ LA HISTORIA DE *THE GETAWAY* HA SIDO ESCRITA POR GUIONISTAS PROFESIONALES ■ LAS CARAS DE LOS CONDUCTORES PUEDEN VERSE A TRAVÉS DE LOS PARABRISAS ■ ES LONDRES. PURO TOQUE BRITÁNICO. HASTA EL ÚLTIMO DETALLE

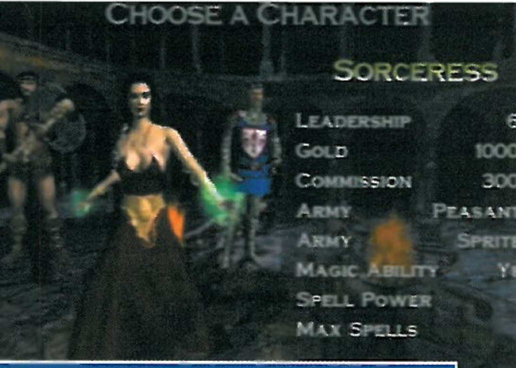


ráficamente, *Heroes of Might & Magic* ha rido una transformación total. Sin embargo, unos ntos polígonos no han cambiado mucho la mecánica juego





A caballo, en barco, a pie... Da igual cómo avances, el caso es viajar. Cuentas con unos días determinados para pasarte el juego, así que no te entretengas demasiado



Al comenzar el juego debes elegir personaje (a nosotros nos gusta esta muchacha, ya ves). Después, recluta soldados, firma contratos, compra

LA SAGA CONTNÚA

Heroes of Might & Magic

3DO FUNDE EL ROL Y LA ESTRATEGIA PARA PS2

Las series *Heroes of M&M* y *Warriors of M&M* cosecharon grandes éxitos hace años, cuando los ordenadores eran la opción más razonable a la hora de jugar.

Desde aquella época, el rol y la estrategia han evolucionado mucho, convirtiéndose en géneros totalmente distintos. Sin embargo, parece que la gente de 3DO prefiere renovar para la nueva máquina de Sony uno de sus clásicos más venerados por los jugadores de antaño: *Heroes of Might & Magic*.

Comienzas eligiendo personaje, como en cualquier juego de rol de sobremesa: guerrero, caballero, amazona, enano, mago... Después de eso, te vas de viaje por el mapa del juego, y te enfrentas a los enemigos con los que te topes. Buscas tesoros, visitas castillos y ciudades, compras armas, reclutas soldados, aprendes nuevas técnicas, firmas pactos para obtener algo de dinero en cada reino, alquilas un barco para cruzar los océanos... Sí, todo suena muy bien, pero ... el mapa es un «entorno resumido», estilo *FF*, y no un enorme escenario 3D como en *Zelda*. Aquí puedes atravesar un reino entero en unos dos segundos. Y, por supuesto, la acción se basa en los combates (nada de puzzles, plataformas o exploración).

Dichos combates se desarrollan en áreas cuadriculadas, sobre las que se mueven los «representantes» de ambos bandos. Lo que en otros juegos serían «puntos de vida», aquí son soldados. Así, si recibes una flecha enemiga que te quita «22», no significará que has perdido «22 puntos de vida», sino «22 soldados».

A medida que consigas armas, hombres y técnicas, harás posible que tus «soldados/puntos de vida» aguanten mejor los ataques, resten más «soldados / vida» al enemigo, etc. Suena complicado, ¿verdad? Habrá que esperar al mes que viene para comprobar cómo de «contemporánea» resulta la versión final. ■

DATOS

- **DISTRIBUIDOR** Virgin
- **FABRICANTE** 3DO
- **JUGADORES** Uno
- **A DESTACAR**
  - Gráficos tridimensionales
  - Un total de 26 castillos que visitar
  - Lo más parecido a un juego de rol de tablero, mesa y libro que encontrarás en mucho tiempo.
- **FECHA DE LANZAMIENTO** Abril

El escenario del combate es una especie de tablero. La pelea funciona por turnos, y las acciones se desarrollan en forma de secuencia de vídeo

TOWN OF ROCKVILLE GOLD = 10000
GET NEW CONTRACT

EL VIEJO *HEROES OF MIGHT & MAGIC* CON UN LAVADO DE CARA IMPRESIONANTE Y REBOZADO EN POLÍGONOS PARA PS2. UNA FANTÁSTICA NOTICIA, PARA LOS FANS DE LA SERIE QUE CONTINÚEN VIVOS...

PLACERES INFERNALES

¡Vete al diablo!

Shinji Mikami, el cerebro que se esconde tras la serie *Resident Evil*, se está preparando para lanzar un nuevo título de terror de supervivencia. *Devil May Cry*, de Capcom, cuenta con el propio Mikami al mando y con Hideki Kamiya (otro incondicional de *Resi*) como director. Aunque en principio se planeó como una secuela *Resi*, durante el desarrollo el juego se metamorfoseó en algo mucho más siniestro.

Encarnas a Devilman Dante y tu objetivo es pararle los pies a un señor de las tinieblas que intenta por todos los medios llegar al mundo humano. En la familia Dante hay una larga e ilustre tradición, que se remonta a 2.000 años, consistente en darle su merecido a los demonios, y parte de su misión incluye resolver casos sobrenaturales, encargarse de espíritus burlones y machacar a hordas de demonios con una espada muy muy grande. El lanzamiento de este título tenebroso, sórdido y, sin duda alguna, horripilante está previsto para finales de este año.

Además, este año también resulta ser el quinto aniversario de la serie *Resident Evil*, y para celebrarlo Capcom lanzará una versión mejorada de *Biohazard Code Veronica* llamada *Biohazard Code Veronica Complete* para PlayStation2. *Biohazard* es, como ya sabes, el nombre japonés de *Resi*, y esta versión incluye nuevas escenas, gráficos y sistemas de juego que no aparecían en el original. Está previsto que el título salga el 22 de marzo en Japón, y mejor será que crucemos todos los dedos para que se deje caer por nuestro país poco después. ■







SHOOTERS EN 3D

Apriétales las tuercas a esos *bots*

La PS2 está dando pie al nacimiento de un número incalculable de *shooters* en primera persona, un tipo de juego que durante años ha sido producto de primera necesidad en el mundo del PC. Entre ellos se encuentra *Half-Life* (distribuido por Havas), que muchos califican del mejor juego de todos los tiempos.

El increíble *Timesplitters* aterrizó el día del lanzamiento de la PS2, *Unreal Tournament* está de camino y *Red Faction*, de THQ, promete de verdad. Pero a estos juegos se les unirán otros *shooters* en primera persona (algunos dirían que mejores todavía), como *Quake 3 Arena* y el genial *Half-Life*.

Half-Life es el juego que muchos locos de los juegos para PC han calificado como el mejor de la historia (aunque es posible que los fans de Myamoto o Kojima no estén de acuerdo). En él te metes en el papel de Gordon Freeman, un científico cuyo laboratorio acaba de descubrir una puerta hacia otra dimensión. Un juego entretenido y plagado de suspense en el que tienes que enfrentarte a los alienígenas invasores para salvar el planeta. La versión para PC contaba con rivales de IA extremadamente inteligentes que trabajaban en equipo y alienígenas con extraños mecanismos de defensa: algunos rastreaban por sonido, otros dejaban trampas colgadas del techo... La versión para PS2, que saldrá el verano que viene, tendrá nuevos modos, como el multijugador y el combate a muerte, además de niveles únicos que no han aparecido en ninguna de las versiones anteriores del juego.

Electronic Arts, por su parte, ha confirmado que se encargará de la conversión de *Quake 3 Arena*, de Id, a la PS2. Al igual que *Unreal Tournament*, el juego es, ante todo, un festival de *frags* para varios jugadores. Contará con una gran variedad de modos Deathmatch con la opción de perfeccionar tus habilidades contra robots controlados por la IA en la opción para un jugador. *PSMag* ha probado *Unreal Tournament* con ratón y teclado (un ratón Microsoft enchufado a un teclado Macintosh y luego conectados al puerto USB de la PS2) y nos pareció mucho más gratificante que jugar con un mando. Cuando llegue, *Quake 3* debería ofrecer las mismas opciones teniendo en cuenta su origen en el PC. De momento no hay fecha de lanzamiento anunciada, pero pronto te contaremos más. ■

JUEGOS DE ACTIVISION

Ensalada de tiros

La PS2 pronto estará goteando sangre y vísceras con la llegada del ultraviolento juego de PC *Soldier Of Fortune*. Pipe Dreams Interactive está convirtiendo este juego junto con *Star Trek: Voyager Elite Force* (ambos basados en el motor de *Quake3: Arena*) para la PS2, y Activision los distribuirá. Probablemente, su distribuidor en España será Proein.

Famoso por la violencia de sus gráficos (puedes arrancarle la pierna a alguien a tiros), en *Soldier Of Fortune* encarnas al mercenario John Mullins, que se llena los bolsillos de dinero enfrentándose a grupos terroristas de todo el mundo. A diferencia de la versión para PC, el *SOF* para PS2 incluirá opciones multipantalla para dos y cuatro jugadores.

Por otro lado, *Elite Force* (basado en la serie *Star Trek*) empieza con la captura de la nave Voyager por parte de unos alienígenas, quienes posteriormente la abandonan en un cementerio para naves espaciales. El juego te asigna el papel del segundo oficial al mando del equipo que deberá luchar por todo el cementerio para recuperar la nave. Se prevé que ambos títulos estén listos para su lanzamiento durante la segunda mitad de este año. ■

ISS EN EE.UU.

No hay prissa

Utilizando unas dotes de infiltración que dejarían en ridículo al mismísimo Snake, *PSMag* ha conseguido acceder a unas capturas secretas del nuevo título de Konami desarrollado en Estados Unidos, *ESPN MLS Extra Time*.

Desarrollado por los estudios de Konami Honolulu, este título con licencia oficial no saldrá en Estados Unidos hasta abril, y es poco probable que llegue a nuestras tierras.

Pero *MLS Extra Time* emocionó a nuestros investigadores porque es algo así como un *ISS Pro Evolution 2* pero en campo estadounidense, y eso significa que los sedosos movimientos y los sublimes controles de *Pro Evolution* están a punto de llegar a nuestras PS2. Como siempre, mantendremos el marcador al día. ■

GTA en 3D

Sal del coche

Rockstar Games ha fichado a la compañía DMA, con base en Edimburgo, que ahora está ocupadísima trabajando en la continuación de *GTA2*, que recibe el clarificador título de *Grand Theft Auto 3(D)*.

El aspecto clave en *GTA3(D)* es la posibilidad de salir del coche y darse un garbeo por la zona. Los jefazos gángsters son los mismos del primer juego y controlan las tres bandas que mandan en la ciudad. La ciudad misma es similar a la que aparecía en *GTA2*, una especie de Nueva York con una zona al estilo de Long Island y unos puentes y túneles que cruzan un falso río Hudson. Al igual que en los dos juegos anteriores, puedes entrar y salir de los coches para cumplir misiones de desarrollo relativamente libre en tu empeño por alzarte como el pez gordo de la ciudad.

La música siempre ha sido otro aspecto clave a la hora de definir el toque anárquico de los juegos *GTA*. Esta vez, cada coche nuevo que pilles tendrá su emisora de radio con sus propias canciones. También podrás enterarte, gracias a los noticieros radiofónicos, de información útil sobre lo que pasa a tu alrededor.

No perderemos de vista a DMA y a *GTA3(D)* en su carrera hacia el lanzamiento, previsto para finales de año. ■





CRASH BANDICOOT

¿El regreso de Crash?

La compañía desarrolladora Travellers Tales es la encargada de deleitarnos con la primera aventura *Crash Bandicoot* para PS2, puesto que el creador original de *Crash*, Naughty Dog, está demasiado ocupado trabajando en otro juego (aún por especificar) para PS2.

En la nueva entrega, una aventura en 3D de desplazamiento libre, podrás encarnar a la amiguita de Crash, Coco, y conducir a toda leche por secciones especialmente pensadas para vehículos o corretear por las selvas con las persecuciones típicas del primer juego.

Travellers Tales incluirá los efectos climáticos en el lote. Habrá niveles repletitos de lava, nieve por un tubo e incluso un nivel con un lago lleno de mercurio. Universal está en posesión de la licencia *Crash*, de modo que es casi seguro que no tardarán en aparecer muchos más juegos de *Crash* para PS2 después de que Konami lance esta entrega a finales de 2001. Habrá que estar atentos a lo que son capaces de hacer la gente de Travellers Tales... ■

BLOOD OMEN 2

Vueve Kain

Crystal Dynamics está desarrollando un nuevo capítulo de la historia *Legacy Of Kain* para PS2. *Legacy Of Kain: Blood Omen 2* seguirá a *Soul Reaver 2* y contará la versión de la historia desde el punto de vista del supervampiro Kain.

Blood Omen 2 será un juego de acción todavía más sediento de sangre que sus predecesores, y en él se pondrá el acento sobre los combates cuerpo a cuerpo y las luchas con espada. Llevarás a Kain en un viaje atrás en el tiempo hasta la ciudad medieval de Meridian para que busque la poderosa espada Soul Reaver.

Entre las características de este juego encontramos nuevas habilidades mágicas y misteriosas del Don Oscuro y secuencias de acción con artes marciales. Prepárate para ver mucho *gore* cuando llegue el juego a finales de año. ■



Mira fijamente esta portada



Tú puedes ser el próximo elegido

MÁS ALLÁ TE LLEVARÁ MUY LEJOS



Y NO TE PIERDAS NUESTROS MONOGRÁFICOS

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



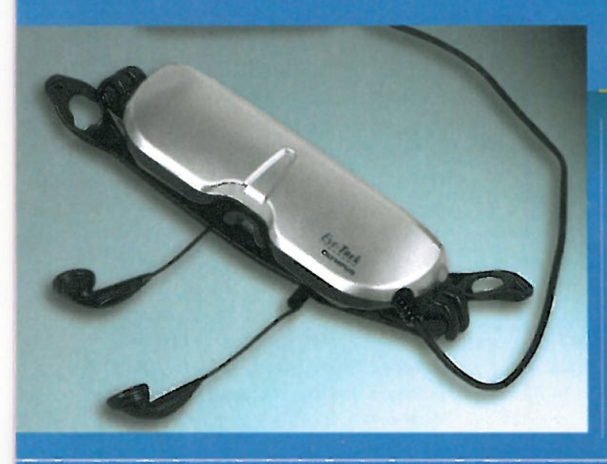
Duke Nuken

Libero Grande

JUEGO DEL MES



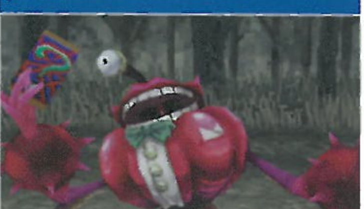
«Prepárate para vivir la última fantasía, la primera del siglo XXI»

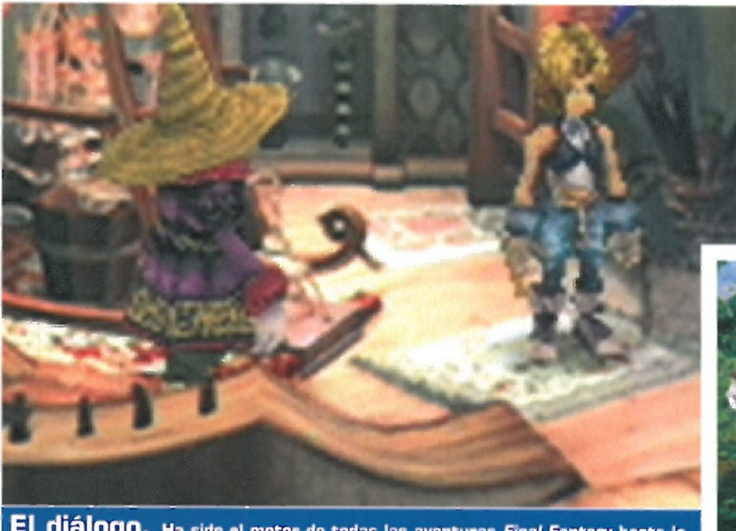


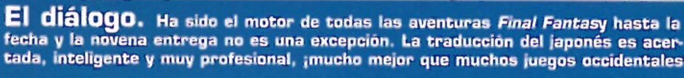
¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS! ¡MÁS!



Responde educadamente a las preguntas de este tipo y mándale algún piropo de vez en cuando







El diálogo. Ha sido el motor de todas las aventuras *Final Fantasy* hasta la fecha y la novena entrega no es una excepción. La traducción del japonés es acertada, inteligente y muy profesional, ¡mucho mejor que muchos juegos occidentales!





OTRO PAR DE EFES QUE DE FINAL NO TIENEN NADA, PERO SIGUEN SIENDO IGUAL DE FANTÁSTICAS



Final Fantasy IX

«El Squall de este año es Yitán. De profesión: ladrón. Aficiones

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Squaresoft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

F*inal Fantasy.* O lo que es lo mismo, la Fantasía Final. Paladea las palabras en tu boca y piensa en ellas durante unos instantes. Nunca jamás en la historia de los JDR ha existido una saga con un título tan contradictorio. Incluso si nos remontamos a mitad de los años ochenta, cuando la industria daba sus primeros pasos, los juegos tenían unos nombres algo más sensatos. ¿Te acuerdas? Horace cruzaba la carretera para irse a comprar un par de esquís, y luego se lanzaba ladera abajo por las colinas nevadas. En inglés se llamaba *Horace Goes Skiing*, o sea, *Horace se va a esquiar.* Simple, ¿verdad? ¿Pero alguien sabe qué puede tener de «Final» un JDR que ya va por la novena entrega y que no parece tener la intención de tirar la toalla?

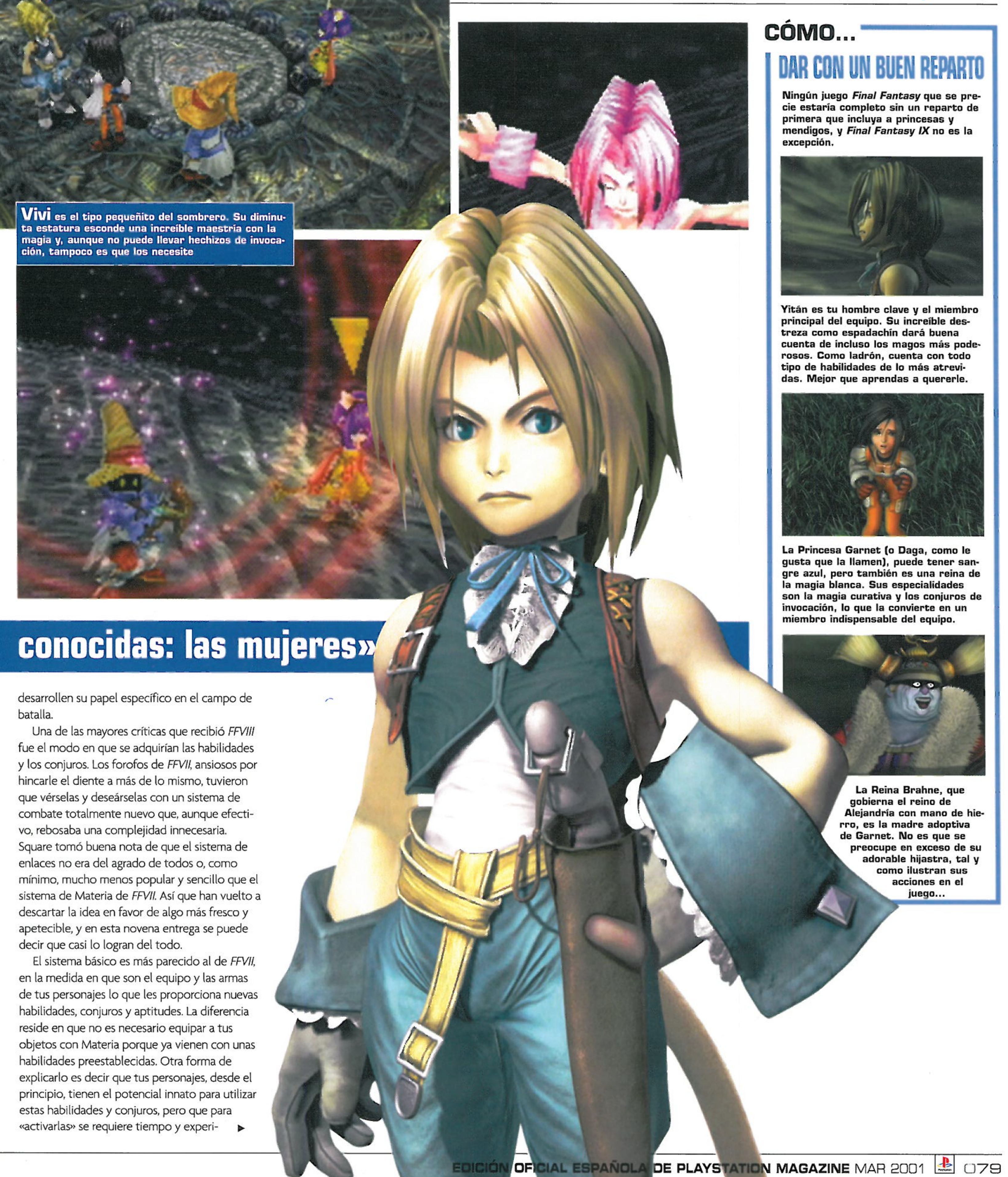
Quizá en realidad todo se deba a la voluble naturaleza de las traducciones. Cuando *Babe, el cerdito valiente* se estrenó en los cines japoneses, el título que le pusieron, si se volvía a traducir de nuevo al castellano, venía a decir algo así como «Un cerdo especialmente listo que se embarca en grandes aventuras». ¿A que le da un aire entre ridículo y gracioso? Pues bueno, vive y deja vivir. Al fin y al cabo, el título de *Final Fantasy* le da cierto aire de grandeza al juego.

Lo que les costará un poco más de tragar a los veteranos de la serie es que, a primera vista, parece que Square ha cometido el pecado capital. En lugar de rediseñar el juego de arriba abajo, como hiciera con *FFVIII*, se ha limitado a dar un paso atrás y se ha decidido por el formato que consiguió que *FFVII* fuera un exitazo. Las diferencias entre los dos juegos son lo bastante evidentes como para hacer que la compra valga la pena y resulte prácticamente imprescindible, pero en esencia es casi idéntico, tanto en lo concerniente al argumento y a la estructura de los combates como al aspecto en general.

Pero no nos anticipemos echándole la bronca a Square. Al fin y al cabo —y ésta es la parte que no puedes perderte—, sigue siendo un juego increíblemente bueno y vale su precio en oro. En gran parte, esto se debe a que imita a *FFVII* hasta la saciedad. En muchos aspectos supone un retorno a su antigua forma y, aunque algunos elementos no han recibido las atenciones que merecían, no se queda corto en lo que a nuevos retos y características se refiere, incluso para los jugadores de rol más entregados. *FFIX*, al igual que anteriores versiones de *Final Fantasy*, cuenta las aventuras de una creciente banda de héroes improbables. El Cloud o Squall de este año se llama Yitán. Se trata de un ladrón que reconoce ser algo mujeriego y que luce una atractiva cola de mono. De hecho, también es la mar de diestro con la espada y, a medida que el juego avanza, se convertirá en tu principal guerrero.

Desde el principio, Yitán irá recogiendo personajes, los perderá, se apropiará de nuevos, recuperará a los antiguos... En cuestión de minutos tu grupo será prácticamente irreconocible. Al principio, el cambio constante de personal puede resultar un poco frustrante, y empezarás a sentir que no pasas suficiente tiempo con tus personajes para enseñarles nuevas triquiñuelas o para que avancen de nivel.

Sin embargo, cuando llegas al segundo disco, la cosa empieza a caldearse y el argumento entra en un tramo de lo más enmarañado. Es justo entonces, cuando la mayoría de personajes principales ya han hecho acto de presencia, cuando tendrás que dedicarles tiempo y empezar a prepararlos para que



Vivi es el tipo pequeñito del sombrero. Su diminuta estatura esconde una increíble maestría con la magia y, aunque no puede llevar hechizos de invocación, tampoco es que los necesite

CÓMO...

DAR CON UN BUEN REPARTO

Ningún juego *Final Fantasy* que se precie estaría completo sin un reparto de primera que incluya a princesas y mendigos, y *Final Fantasy IX* no es la excepción.

Yitán es tu hombre clave y el miembro principal del equipo. Su increíble destreza como espadachín dará buena cuenta de incluso los magos más poderosos. Como ladrón, cuenta con todo tipo de habilidades de lo más atrevidas. Mejor que aprendas a quererle.

La Princesa Garnet (o Daga, como le gusta que la llamen), puede tener sangre azul, pero también es una reina de la magia blanca. Sus especialidades son la magia curativa y los conjuros de invocación, lo que la convierte en un miembro indispensable del equipo.

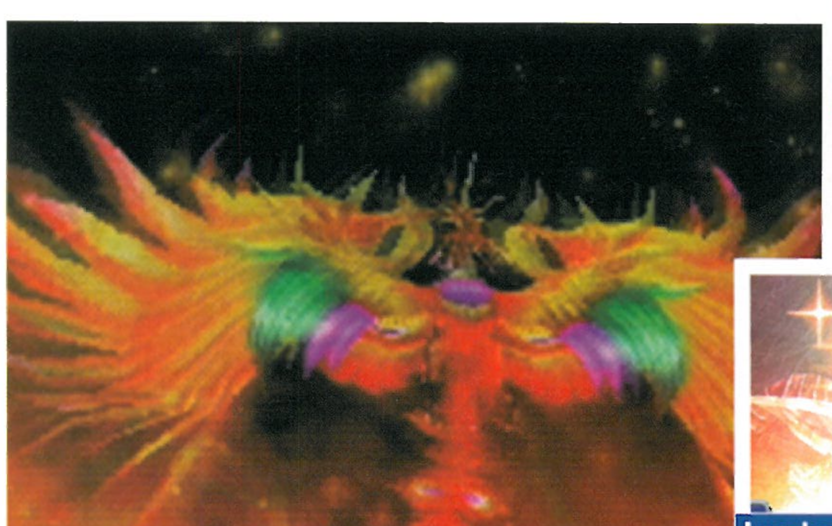
La Reina Brahne, que gobierna el reino de Alejandría con mano de hierro, es la madre adoptiva de Garnet. No es que se preocupe en exceso de su adorable hijastra, tal y como ilustran sus acciones en el juego...

conocidas: las mujeres»

desarrollen su papel específico en el campo de batalla.

Una de las mayores críticas que recibió *FFVIII* fue el modo en que se adquirían las habilidades y los conjuros. Los forofos de *FFVII*, ansiosos por hincarle el diente a más de lo mismo, tuvieron que vérselas y deseárselas con un sistema de combate totalmente nuevo que, aunque efectivo, rebosaba una complejidad innecesaria. Square tomó buena nota de que el sistema de enlaces no era del agrado de todos o, como mínimo, mucho menos popular y sencillo que el sistema de Materia de *FFVII*. Así que han vuelto a descartar la idea en favor de algo más fresco y apetecible, y en esta novena entrega se puede decir que casi lo logran del todo.

El sistema básico es más parecido al de *FFVII*, en la medida en que son el equipo y las armas de tus personajes lo que les proporciona nuevas habilidades, conjuros y aptitudes. La diferencia reside en que no es necesario equipar a tus objetos con Materia porque ya vienen con unas habilidades preestablecidas. Otra forma de explicarlo es decir que tus personajes, desde el principio, tienen el potencial innato para utilizar estas habilidades y conjuros, pero que para «activarlas» se requiere tiempo y experi- ▸









Los hechizos de invocación siempre han tenido un aspecto inmejorable, pero nunca habían alcanzado tal grado de detalle o suavidad. Estate atento: los gráficos de *Final Fantasy IX* llevan nuestra gris al límite

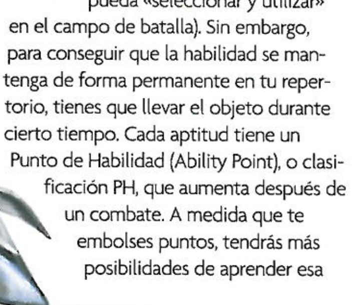




Seguro que los veteranos de *Final Fantasy* ya conocerán el Polvo de Diamante: invoca a Shiva y dejará a tus enemigos helados con él



«La buena noticia es que los combates largos



▶ mentar con el objeto (ya sea un cinto, una túnica o una espada). Cuando un personaje se equipa con un objeto o arma, tendrá la oportunidad de aprender esas nuevas habilidades, que pueden dividirse en dos tipos diferentes.

El primero es la Habilidad de Comando. En cuanto te equipas con el objeto, te permite usar esa capacidad, que puede ser un conjuro tipo Bio o Ventisca o algún ataque especial con la espada (en esencia, cualquier cosa que se pueda «seleccionar y utilizar» en el campo de batalla). Sin embargo, para conseguir que la habilidad se mantenga de forma permanente en tu repertorio, tienes que llevar el objeto durante cierto tiempo. Cada aptitud tiene un Punto de Habilidad (Ability Point), o clasificación PH, que aumenta después de un combate. A medida que te embolses puntos, tendrás más posibilidades de aprender esa aptitud de forma permanente. Si te desprendes de un arma u objeto antes de haber aprendido la habilidad por completo, no podrás acceder a ella (hasta que vuelvas a equiparte con el objeto, por supuesto).

El segundo tipo comprende las Habilidades de Apoyo, que tienen un papel más pasivo que activo. Una de ellas es Ojos Claros (protege a tu personaje de los hechizos de ceguera), la cual no necesitas conjurar: en cuanto la has elegido en el menú de habilidades de tu personaje, permanece ahí para siempre. El tipo y cantidad de Habilidades de Apoyo con que tu personaje puede equiparse viene determinado por su nivel. Los personajes de nivel inferior sólo pueden recurrir a una, pero los de niveles superiores pueden pasearse por ahí equipados con todo tipo de defensas y protecciones mágicas. Algunos tienen un uso limitado: si, por ejemplo, ninguno de los monstruos de tu zona tiene la capacidad de dejarte ciego, no necesitarás recurrir a habilidades como Ojos Claros. Sin embargo, es aconsejable que vayas siempre equipado con ciertas habilidades: Regeneración y Autopoción resultan indispensables en los combates largos.

Y la buena noticia es que los combates largos continúan siendo de lo mejor que hay. Las trifulcas siguen prácticamente el mismo esquema que las de *FFVII*, y eso es algo para quitarse el sombrero. De nuevo, cuentas con un sistema de Batalla en Tiempo Continuo, lo que significa que sólo puedes dar órdenes a tus luchadores cuando su medidor de BTC esté lleno. Cuando la acción ha concluido, el medidor se pone a cero y tendrás que esperar a que se llene de nuevo para poder dar más órdenes.

Los ataques por sobrepasar el límite (o Estados de Trance) siguen estando ahí y permiten que tus personajes realicen ataques especiales cuando han recibido cierta cantidad de golpes. En general, siguen existiendo todos los elementos de antaño: hay que mezclar magos con luchadores, decidir cómo colocarlos en el campo de batalla y elaborar distintas estrategias en función del rival. A medida que avanzas por los distintos continentes, comprobarás que existe la posibilidad de comprar, descubrir o ganar nuevas armas, armaduras y otros accesorios cada vez más potentes que ofrecen sugerentes combinaciones de habilidades y efectos. Sin duda, si no experimentas hasta cierto punto, te resultará





A menudo tendrás que vértelas con jefes. Si tu equipo no está listo para la contienda, puede que tengas que llevártelo a una zona apartada y mejorar sus habilidades con algún otro combate





No temas a los goblins. Como mucho, puedes tener un poco de compasión de ellos cuando tengas que curtir sus pieles de cuero

CÓMO...

DISFRUTAR DE LAS INVOCACIONES

Los conjuros de invocación son igual de espectaculares que siempre. Necesitarás una buena protección ocular cuando Ramuh haga su primera aparición...



Cuando le invoques, Ramuh bajará planeando del cielo como el dios del trueno que es. No te dejes engañar por sus ropajes tersos y ese aire sacerdotal; el señor tiene mala baba...



Ramuh lanza entonces su vara hacia tus enemigos. Ésta se clava luego en el suelo y actúa como conductor de los relámpagos. Un mal momento para olvidarse las Ray Ban en casa...



Un relámpago alcanza entonces el bastón de Ramuh y tropocientos millones de voltios de potencia eléctrica van a parar a tus indignados enemigos. No te preocupes; pronto se les pasará la indignación y todo lo demás.

continúan siendo de lo mejor que hay»

muy difícil avanzar en el juego. Por otro lado, es bastante inútil hablar del aspecto visual del combate. Baste con decir que pinta mucho mejor que *FFVII* y *FVIII*. Y sí, antes de que se te ocurra preguntarlo, los conjuros de invocación (o Eidolons, tal y como se les conoce en esta entrega) son de agárrate y no te menees. No obstante, esta vez sólo un par de personajes tiene acceso a sortilegios tan destructivos, y encima sólo dispones de ellos hacia la mitad del juego. Ni falta hace decir que no se quedan cortos en espectacularidad y que el hecho de que tú tengas que ganártelos con el sudor de tu frente hace que emplearlos resulte aún más especial.

Si bien el combate es uno de los puntos clave del juego, el meollo de la cuestión está en la variedad a que nos tiene acostumbrados *Final Fantasy*. En tu deambular por las ciudades del mundo te toparás con innumerables submisiones y minijuegos escondidos. Si vas a la ciudad de Treno, por ejemplo, podrás acudir a una extraña subasta. O bien enfrentarte con el monstruo enjaulado de la ciudad para agenciarte la recompensa. O participar en un festival de caza. Existe una sorprendente cantidad de sitios por explorar, y si te apartas de tu objetivo principal para buscarlo todo, la broma puede suponerte unas buenas 60 o 70 horas de juego.

Sin embargo, lo que destila estilo Square por los cuatro costados es el excelente argumento. Una princesa huérfana, un joven héroe, una amenaza a lo más profundo de la existencia... y un malo de peluca blanca que siempre esconde un conjuro o dos bajo sus amplias mangas. Si no fuera por que ya nos hemos topado con todo esto antes —y encima más de una vez—, diríamos que se trata del mejor ejemplo de narración de cuentos dentro de un juego que hemos visto en la vida. Por otra parte, las similitudes con *FFVII* resultan demasiado visibles y, aunque nos reviente decirlo, el resultado es una historia menos creíble.

Otro elemento que nos entristece ver repetido son los encuentros aleatorios. Todas esas veces en que deambulas por el mapa del mundo en busca de tu siguiente objetivo pueden resultar terriblemente frustrantes si lo único que consigues es zurrarte con las mismas bestias una y otra vez. Cuando tus personajes son luchadores experimentados y liquidan los asuntos en un abrir y cerrar de ojos, la experiencia que ganas por vencerles no compensa el aburrimiento de ▶



Vivi les endilga una dosis de Bio a sus enemigos. Es un hechizo devastador, y generalmente mata de un plumazo

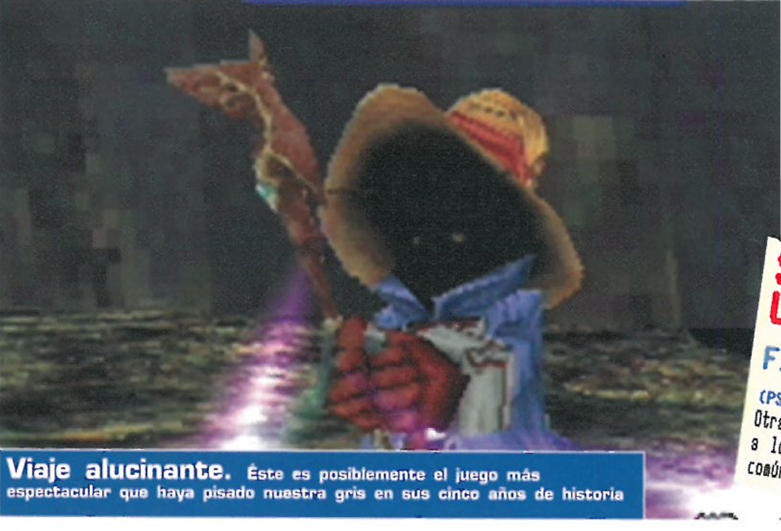


Como siempre, los entornos son una preciosidad. Con todo, estas capturas no le hacen justicia al juego; ¡tienes que verlo por ti mismo!

«Un sobrecogedor cuento de hazañas y heroicidades»

sentarte a ver las pantallas de carga. Pero no te sulfures, porque así son las cosas.

Sin embargo, vale la pena tragarse este tipo de episodios por el bien del juego como conjunto. *FFIX* encarna todo aquello que esperamos de un título *FF*: se trata de un sobrecogedor cuento de hazañas y heroicidades, un JDR con acabados de primera y una obra de arte visual, todo dentro del mismo paquete. La exploración y el éxito también resultan muy gratificantes, lo que termina convirtiéndolo en una experiencia satisfactoria con mayúsculas. Si eres un recién llegado al universo de la serie, súmale un punto más al total (de hecho, no le hemos dado un 10 por su falta de originalidad). Pero no te equivoques: eso no significa que no hayamos caído rendidos a sus pies. Al fin y al cabo, estamos ante otra absorbente obra maestra de Squaresoft, ¿y no era eso lo que pedíamos a gritos?



Viaje alucinante. Éste es posiblemente el juego más espectacular que haya pisado nuestra gris en sus cinco años de historia

CÓMO...
JUGAR A LAS CARTAS

El Tetra Master es el juego de combate con cartas coleccionables que incluye *FFIX* y resulta divertidísimo. Hay un montón de cartas raras por encontrar, además de algunas con unas habilidades excelentes.



Conseguirás las cartas a medida que ganes batallas: cada una representa un tipo de monstruo del juego. Para echar una partida, lo único que tienes que hacer es retar al primero que pase y elegir tus cartas.



La idea es combatir con tus cartas contra las de tu rival en un combate por turnos. Cada tipo de carta cuenta con sus propios puntos fuertes y ataques direccionales: la clave está en la táctica.



Si consigues más cartas que tu oponente, ganas y te quedas algunas de sus cartas. ¡Si consigues una victoria perfecta derrotando todas sus cartas las ganarás todas!

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...
FINAL FANTASY VIII
(PSMAG 35 10/10)
Otra obra maestra que, por desgracia, convirtió a los conjuros de invocación en algo de lo más común



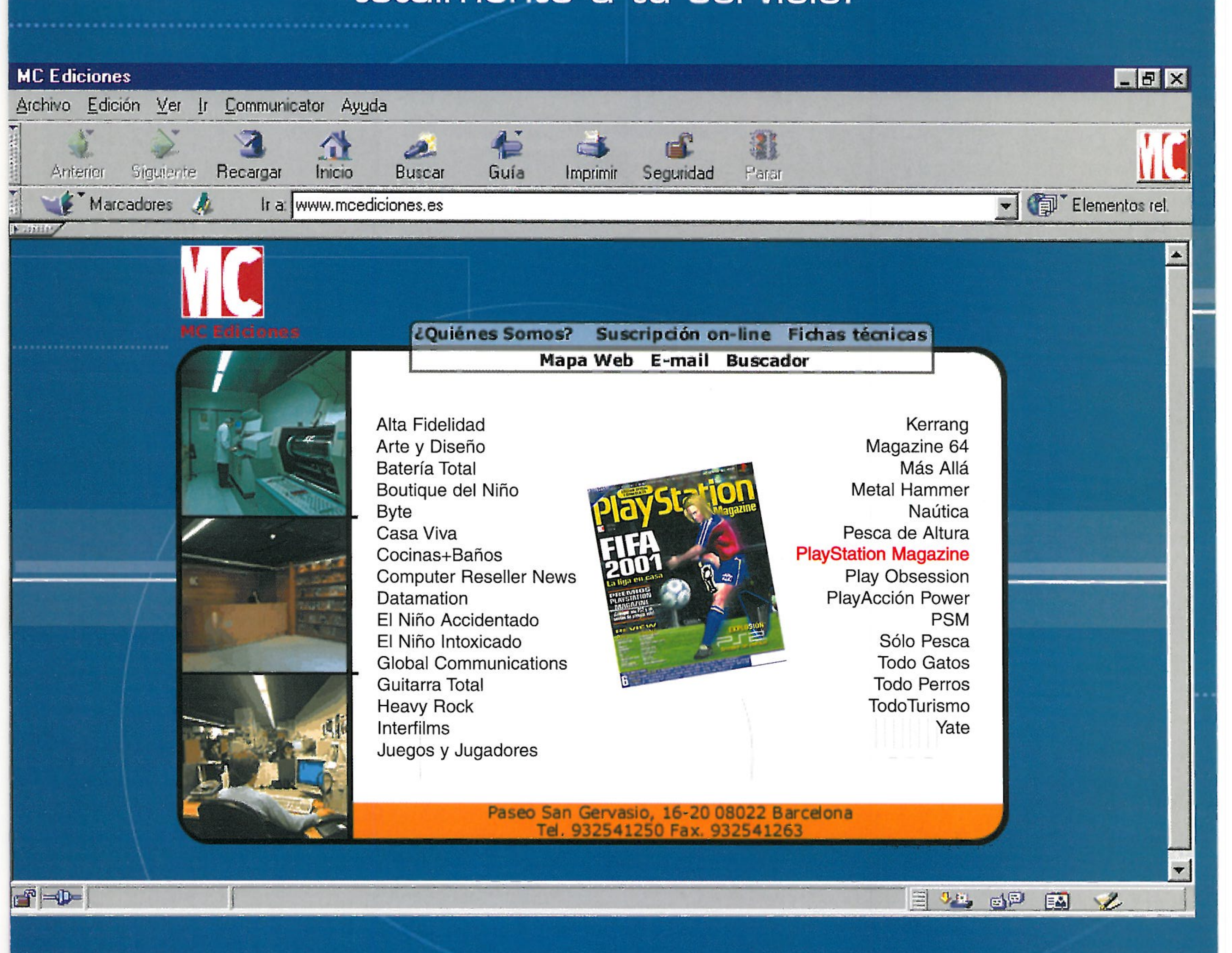
GRÁFICOS:	Esos conjuros de invocación siguen poniéndonos a cien	9
JUGABILIDAD:	El sistema de habilidades revisado es de lo mejor que se ha visto	9
ADICTIVIDAD:	Dame tu mano y te mostraré el mundo...	10

CONCLUSIÓN:
No tenemos ni idea de cómo lo consigue, pero Squaresoft lo ha vuelto a hacer. Se trata de un agradable retorno al carácter *de* FF y un juego que vale su peso en oro. No te lo pierdas.



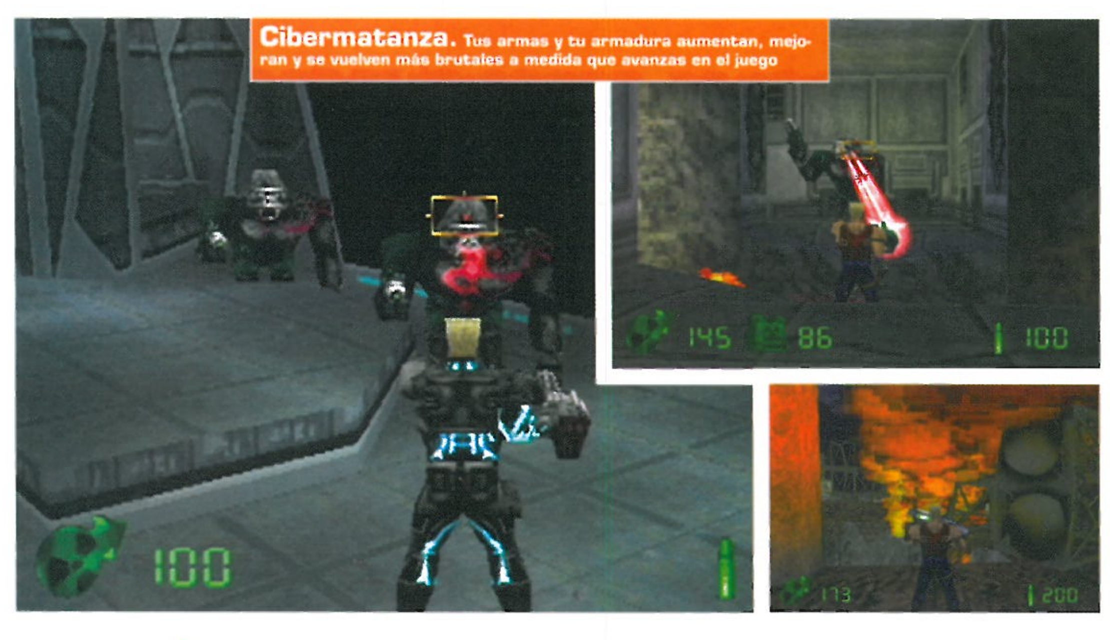
Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!



Cibermatanza. Tus armas y tu armadura aumentan, mejoran y se vuelven más brutales a medida que avanzas en el juego



Escena de cama. Acábate el juego y descubrirás lo que significa la misteriosa «Operación repoblación»

EL CAPITÁN MUSCULITOS ATERRIZA EN EL PLANETA DE LAS MUJERES PARA ARREGLAR EL COTARRO. AY SEÑOR...



Duke Nukem: Land Of The Babes

«Un caos destructivo con aire de *heavy metal* combinado

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	N Space
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	N/D
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Duke Nukem, un remedo de Schwarzenegger en el mundo de los videojuegos, vuelve con otra aventura de acción carente de sutilidad pero totalmente jugable y que constituye su tercera aparición en PlayStation. De hecho, la cuarta si contamos su aparición como guardameta de Dinamarca en *ISS Pro Evolution* (como prueba, véase el pantallazo de arriba).

Se hace difícil mostrarse indiferente ante Duke y sus aires cargados de testosterona. Por un lado, en el argumento del juego encontramos suficientes paparruchas machistas como para que Duke acabara linchado por las seguidoras de Cristina Almeida. Por el otro, nuestro héroe ha salido del mismo lote defectuoso que el educado *cyborg* de *Terminator 2*: un caballero futurista deseoso de defender el (des)honor de una dama y su vástago.

Esta vez, el viejo Duke se ha metido en la máquina espacio-temporal para salvar a un planeta repleto de muchachitas ligeritas de ropa de una fuerza invasora compuesta por despiadados animales mutantes. Lo que sigue es un juego muy digno repleto de acción, dividido en 12 niveles cargados de sangre y vísceras, y en el que, aunque tu principal ocupación sea reventar bestias, encontrarás saludables dosis de exploración, resolución de puzzles e investigación de misterios.

Por lo visto, Duke debe haber rastreado Internet en busca de versiones más o menos lícitas del tráiler de *Tomb Raider: La película*, porque se sabe todos los movimientos de Lara al dedillo. Sube por escaleras, se cuelga de las cornisas, apunta automáticamente a los malos y se deja caer por conductos de ventilación para alcanzar lugares secretos; la influencia de la Primera Dama de PlayStation resulta demasiado evidente.

Aún así, Duke tendría problemas para conseguir un papel de figurante en una película como *TR6: Lara vs Aliens*, y ya ni digamos protagonizar una él solito. Y es que puede que el Sr. Nukem tenga la boca muy grande, pero no encaja en los pantalones de Lara: es incapaz de hacer poco más que imitar torpemente sus movimientos gimnásticos.

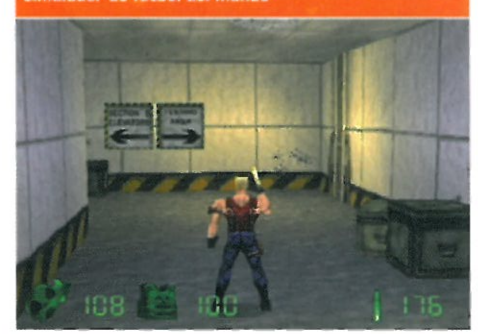
Bueno, pero ¿acaso tiene Lara un cañón láser multitubo con el que hacer pedazos a sus enemigos? No, porque Lara siempre se pierde en busca de alguna llave extraviada y no se cruza con un alma viviente durante horas. ¿Qué necesidad tendría ella de un arma capaz de convertir en cuestión de segundos a unos mutantes gorrinos armados con escopetas en costillas de cerdo muy hechas? Ése es un trabajo para El Duque; él sí que sabe cómo encargarse de un trabajo duro. El juego es mucho más corto que la mayoría de aventuras de acción, pero los placeres puntuales también son mucho más gratificantes.

Estos «placeres» incluyen un «arma de energía» que vomita kriptonita líquida, un «congelador» que convierte a los malos en quebradizas estatuas de hielo y un «encogedor» que reduce el enemigo al tamaño de un conejito (que luego puedes aplastar de un pisotón). Armas grandes y devastadoras... nos encanta.

Aunque los niveles sean pequeños, variedad no les falta, y van desde puertos espaciales a calles sub-

Duke Nukem: Land Of The Babes

Hemos descubierto cómo pasa Duke sus fines de semana. Se pone la camiseta con el número uno de la selección danesa en *ISS Pro Evolution* (arriba). Si esta imagen no te convence, dale un vistazo tú mismo la próxima vez que enchufes el mejor simulador de fútbol del mundo





Rompecorazones. Salvar a las chicas ocupa el lugar número uno en tu lista de prioridades. Si dejas que mueran, las cosas se pondrán pero que muy feas



Cabezonería. Si te acabas el juego podrás acceder a los trucos. Duke Cabeza Diminuta se enfrenta a Gorila Cabezón. ¡Qué práctico!

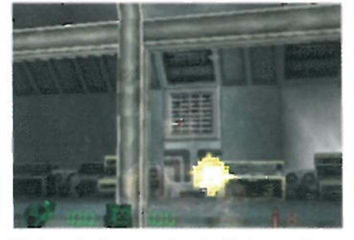
CÓMO... LOCALIZAR LOS SECRETOS



Para disfrutar de todo el repertorio de armas y desbloquear todos los trucos, primero tienes que encontrarlos. Las zonas secretas a menudo están escondidas, pero los bonus del primer nivel te dan una idea de lo que puedes esperarte. Si quieres un JDR, dispara a los pórticos de las paredes agrietadas.



Tras cortar la corriente, sube por la valla y déjate caer hasta el fondo del hueco del ascensor. Dispara al transformador para descubrir el objeto *Quest*.



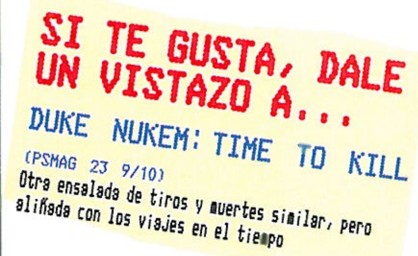
En la sala de energía, donde hay toda esa corriente eléctrica chisporroteando de un lado para otro, dispara al conducto de ventilación que hay en la pared entre las dos hileras de ordenadores y súbete a él.

con un humor bastante grosero»

marinas infestadas de tiburones. También esconden áreas secretas. Si las localizas, serás recompensado con todavía más armas y objetos *Quest* (búsqueda), que te dan acceso a trucos que pueden resultar útiles o directamente tontos, pero que sea como sea bastan para tentarte a repetir el nivel.

Duke Nukem se hace querer por la misma razón por la que se hacen querer los AC/DC. El juego es un caos destructivo con aire de *heavy metal* combinado con un humor grosero que sabe reírse de sí mismo. Y el resultado final es que, aunque gráficamente es inferior a títulos similares como *Resi* y no está en la misma onda que *Tomb Raider*, el juego acaba resultando una aventura de acción repleta de combates la mar de satisfactoria y divertida. O como dijo un famoso sabio: «Para desmadrarse a gusto, lo mismo vale una guitarra estridente que un láser potente». ■





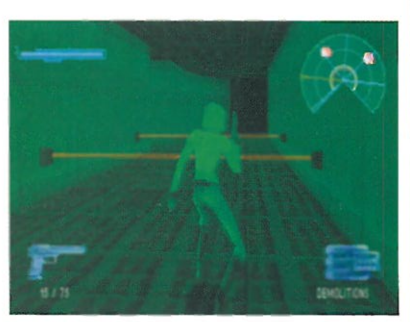


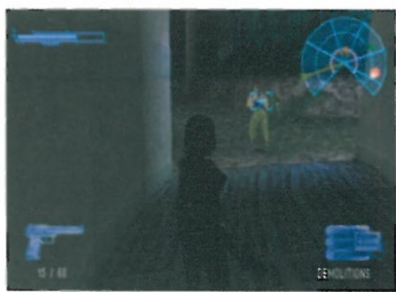
VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	En ocasiones, un tanto toscos, pero en general brutales	8
■ JUGABILIDAD:	Una saludable mezcla de violencia y pensamiento lateral	9
■ ADICTIVIDAD:	El acceso a los trucos hace que valga la pena repetir	7

■ CONCLUSIÓN:
Tanto si te encanta El Duque como si le odias, este juego te ofrecerá acción explosiva, frenética y muy jugable. La rica variedad armamentística y las misiones compensan el estrambótico argumento.









Señorita Dinamita. Todo se reduce a acabar a tiros con los malos



Vaya par de flotadores... Aquí no es necesario llevar chaleco salvavidas

LAS CHICAS SON GUERRERAS. Y ESCOTADAS...



Danger Girl

«Otra conversión de cómic poco inspirada aunque perfectamente jugable»

DISTRIBUIDOR	**Proein**
FABRICANTE	**N-Space**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual en castellano**
PRECIO	**8.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**Uno**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TOMB RAIDER: CHRONICLES

(PSMAG 48 10/10)

El genuino «cuerpo» de PlayStation se lo monta mucho mejor que este trío

Una aventura de desplazamiento libre en 3D con sinuosas y armadas señoritas, escenarios exóticos, artefactos antiguos y una siniestra organización neonazi decidida a dominar el planeta. ¿Te suena? Pues claro, pero si bien la Srta. Croft actúa por su cuenta, en *Danger Girl* dispones de tres pibitas saltarinas con las que ir correteando por ahí.

Nada más ver cómo en la secuencia introductoria la cámara parte de un primer plano de los inmensos e inverosímiles pechos y las microscópicas cinturas de las muchachas en cuestión, queda claro que el fabricante N-Space está sirviéndose del sexo para vender esta conversión del mundo del cómic. Uno de los objetivos en el primer nivel es volar por los aires parte de la maquinaria de los malos, y casi que esperas que la heroína Abbey Chase se saque un kilo de explosivo plástico de los sujetadores, tal es la rigidez de sus generosos senos... Sin embargo, en *Danger Girl* hay algo más que traseros y delanteras. N-Space también es el responsable del último lanzamiento de *Duke Nukem* (véase la *review* en la página 084) y las semejanzas entre este par —de juegos— son flagrantes. Comparten un mismo motor de gráficos, y es como si El Duque hubiera salvado a Abbey y a sus amigas para entrenarlas personalmente en el manejo de armas semiautomáticas.

Lo cual, si eres un fan del Sr. Nukem, no es necesariamente malo. Como en *LOTB*, el juego está cosido a combates, con malos esperándote a la vuelta de cada esquina. Pero lo que salva a *Danger Girl* de morir sofocado bajo el peso de todo ese material de relleno que ya tenemos más que visto, es la variedad de métodos para acabar con los malos: hay un botón de sigilo R1 que amortigua el sonido de tus martilleantes tacones altos; un punto de mira △ para apuntar y acabar de un solo tiro con el malo desprevenido de turno; botones para esquivar balas R2 y L2; o combates con metralletas a la vieja usanza.

Añade a todo esto un montón de artilugios de alta tecnología, vehículos, escenarios interesantes y un argumento aceptablemente descabellado, y estarás de acuerdo con nosotros en que *Danger Girl* tiene potencial. Por desgracia, hay demasiados defectos que impiden elevarlo a la categoría de Lara. Los gráficos granulados son decepcionantes, y la mediocre IA enemiga hace que repetir un nivel resulte de lo más irritante. Lo peor de todo es la lentitud con la que se giran las chicas, una clara invitación a que los esbirros te disparen por la espalda.

Danger Girl es otra conversión del cómic poco inspirada aunque perfectamente jugable que se apoya en exceso en las emociones que despiertan los abundantes pechos de sus protagonistas, y no lo suficiente en conceptos más difíciles de conseguir como una jugabilidad o una IA decentes.

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bastante básicos y por debajo de la media	6
JUGABILIDAD:	Los combates aportan profundidad a una acción convencional	7
ADICTIVIDAD:	Doce niveles en seis escenarios le dan algo de vida	7

CONCLUSIÓN: Como conversión del cómic, *DG* da en el clavo con muchas pistolas, artilugios y chicas; pero como juego de acción y aventura, adolece de falta de originalidad. La variedad en los combates hace que resulte divertido.



BUZZ VUELVE A LA CARGA, AUNQUE ESTA VEZ, CORRIENDO. Y DISPARANDO. Y SALTANDO...

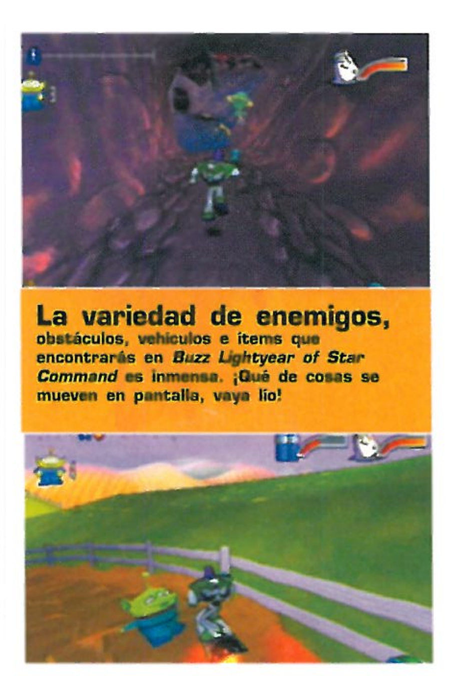


Buzz Lightyear Of Star Command

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Disney/Pixar
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

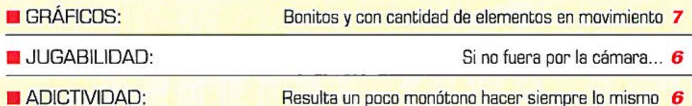
¿Llegaste a jugar con *Toy Story 2*, analizado en *PSMag 38*? Un plataformas divertido, simpático y suave, que tenía como protagonista al inagotable Buzz Lightyear. Ya, el juego tenía algunas carencias, pero reconoce que, en el fondo, te encantó...

Y si fue así, esta vez te pasará lo mismo. El mismo motor gráfico, el mismo protagonista y una mecánica de juego bastante similar. Aquí, en lugar de explorar en busca de ítems y misiones que completar, deberás superar «carreras» por escenarios en 3D en los que, en realidad, sólo puedes avanzar hacia delante o hacia atrás (estilo *Crash*). En cada nivel/planeta persigues a un jefe distinto y, al final, cuando das con él, debes superarle en un combate. Naturalmente, por el camino te encontrarás con toda suerte de obstáculos, ítems, enemigos, plataformas, puntos teletransportadores, vehículos, potenciadores de vida y energía... A medida que consigues ciertos ítems y ganas combates, obtienes medallas, y con un número determinado de éstas, desbloqueas el nivel siguiente. Sencillo, eficaz y divertido. Desgraciadamente, la cámara se mueve con la misma parsimonia que en *Toy Story 2*, lo que complica en exceso la tarea de apuntar a los enemigos y jefes. Sólo por eso, la jugabilidad de *Star Command* se reduce a la mitad de la que podría haber ofrecido. ■



La variedad de enemigos, obstáculos, vehículos e ítems que encontrarás en *Buzz Lightyear of Star Command* es inmensa. ¡Qué de cosas se mueven en pantalla, vaya lío!





GRÁFICOS:	Bonitos y con cantidad de elementos en movimiento	7
JUGABILIDAD:	Si no fuera por la cámara...	6
ADICTIVIDAD:	Resulta un poco monótono hacer siempre lo mismo	6

CONCLUSIÓN: No es tan jugable y adictivo como cabría esperar, por culpa de la cámara, pero aun así, a los peques les encantará. Simpático y gracioso.



LOS CANES CON MANCHAS ATERRIZAN CON MALA PATA EN PSX

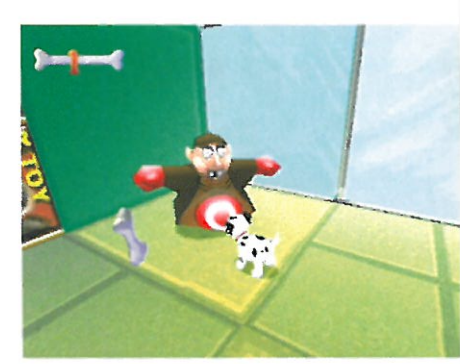


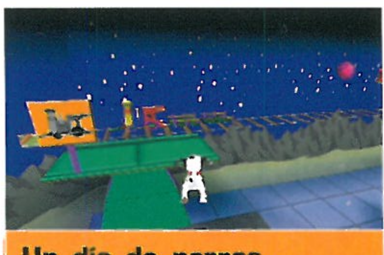
102 Dálmatas: Cachorros al rescate

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Crystal Dinamics
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Afortunadamente, *102 Dálmatas* está basado únicamente en los personajes de la reciente película de Disney y de la versión en dibujos animados, y no en el «argumento», así que como mínimo nos hemos ahorrado las escenas de vídeo con Glenn Close y las imágenes de lindos y tiernos cachorrillos. Pero, por desgracia, eso es lo único que cabe agradecer a este modesto juego de Crystal Dynamics, ya que todo lo demás está más visto que la película con la que comparte título.

En este título (supuestamente, un juego de exploración en 3D), los jugadores eligen a uno de los dos dálmatas para corretear por niveles de aspecto más grueso y tosco que un jersey de lana tejido por la yaya. La malvada Cruella De Vil ha empaquetado a los 100 perros restantes para convertirlos en ropa *prêt-à-porter*, pero la muy tonta ha ido dejando a los animales por unos contenedores esparcidos a lo largo de 20 trillados niveles con parques, hielo y demás temas habituales, todos ellos patrullados por esbirros y enemigos varios. Así pues, *102 Dálmatas* se reduce a liberar a los acongojados perros evitando ser capturado y maravillándose de cómo una idea tan tediosa puede llevarse a la práctica con tan poca gracia. Los desérticos niveles se exploran a tal paso de tortuga que el juego aburrirá hasta a los jugadores más jóvenes. Además, la única sorpresa es que no hay sorpresa alguna. Parece que, la Sra. De Vil, aparte de secuestrar a 102 cachorros a topos, también se ha llevado cualquier atisbo de jugabilidad por el camino. ■





Un día de perros. Los penosos esfuerzos de unos anodinos personajes de reparto y la tediosa jugabilidad garantizan que *102 Dálmatas* no llegará muy lejos



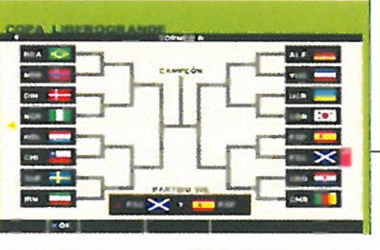
GRÁFICOS:	Niveles vacíos y reparto con pinta de Lego	4
JUGABILIDAD:	Superficial, sin ritmo ni variedad	3
ADICTIVIDAD:	Con 20 minutos hay más que suficiente	3

CONCLUSIÓN: Correteos deslustrados, sin imaginación ni energía. Pese a estar dirigido a los jugadores más jóvenes, no hay nada que haga volar la imaginación y se las verá y se las deseará para captar la atención de cualquiera.





Los movimientos de tu jugador son bastante realistas, pero no siempre se puede decir lo mismo de los controlados por la CPU...









El árbitro es un pesado. Todo le parece «fuera de juego». ¡Qué más quisieras tú que saber dónde estás y dónde están tus compañeros!



¿NAMCO HA SOLUCIONADO LOS PROBLEMAS DEL PRIMER *LG*, O LOS HA SUSTITUIDO POR OTROS NUEVOS?



Libero Grande International

«Ahora, en lugar de enfrentarte tú solo contra 11 adversarios, formas parte de un equipo»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

LIBERO GRANDE

(PSMAG 25, 7/10)

Parecido, aunque en él tenías más protagonismo, peor control, más acción, peores gráficos, más diversión...

¿Conociste el primer *Libero Grande*? Se trataba de un juego de fútbol completamente diferente a los demás: en él, controlabas a un solo jugador, con cámara estilo *Tomb Raider*, como si jugaras un partido de verdad. Una idea que se nos antojó fabulosa, aunque por desgracia, dicha idea era lo único realmente bueno del juego.

El gran problema de *LG* era que, en realidad, jugabas tú solo contra todo el equipo contrario. Tus supuestos «compañeros», dirigidos por la CPU, estaban de adorno. En cuanto se hacían con el esférico, te lo pasaban rápidamente para que tú te lucieras. ¡Tú tenías la posesión del balón durante casi todo el partido! Sí, eso, aunque poco realista, podría haber resultado divertido si el control hubiera sido suave, cómodo y eficaz. Pero no lo era. La mayoría de las veces no sabías en qué zona exacta del campo te encontrabas, en qué dirección estaba la portería o dónde se encontraba tu compañero más cercano. La falta de licencia oficial y la pobreza general de los gráficos se sumaron a la lista de problemas.

¿Qué ha hecho Namco para solucionar todo eso en esta continuación? Muy simple: cambiarlo todo. Ahora, en lugar de enfrentarte tú solo a 11 adversarios, formas parte de un equipo. Tus compañeros se comportan como jugadores de verdad: no te hacen ni puñetero caso. Casi no tocas el balón, y te pasas todo el partido dando vueltas, marcando a tus oponentes, corriendo sin parar, mareándote... Jugando «en equipo».

La cámara traza una línea recta entre el balón y tú, estéis donde estéis. Eso hace que, cada vez que alguien chuta y manda el esférico a la otra punta del campo, la cámara gire 180º. Cuando ese procedimiento se repite varias docenas de veces, te mareas. Sí, eso también pasaba en el primer *LG*, pero en aquél, casi siempre tenías tú el balón (lo que reducía considerablemente la frecuencia de esos giros de cámara).

El control, en cambio, sí es mejor que el de *LG*. Más suave e intuitivo, estilo *FIFA* o *ISS*. Aunque la forma en que se mueven el resto de los jugadores no resulta tan suave y realista. A veces ejecutan maniobras tan rápidas e inverosímiles, que Keanu Reeves en *Matrix* parece un lentorro. De hecho, lo único que parece haber mejorado sin estropear nada son los gráficos (más detallados y suaves), la interactividad del público (ahora, incluso hace olas) y las animaciones de los jugadores. Pero en conjunto, Namco ha sacrificado jugabilidad y diversión en pro de un mayor realismo. Y para jugar al fútbol como en un partido de verdad, donde estén unos amigos y un balón, que se quite todo.

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine — VEREDICTO

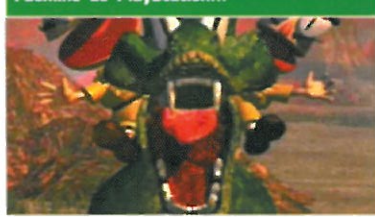
GRÁFICOS:	Algo mejores que los del *Libero Grande* original	7
JUGABILIAD:	Tus «compañeros» pasan olímpicamente de ti	6
ADICTIVIDAD:	Interesante, aunque no tenga licencias oficiales	7

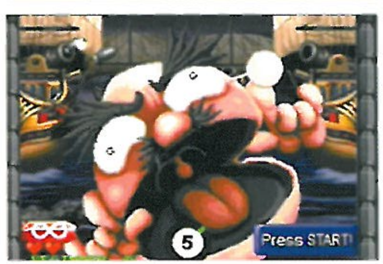
CONCLUSIÓN: Namco ha trabajado duro para solucionar los problemas del primer *Libero Grande*, pero al hacerlo, ha creado problemas nuevos. El resultado no es mejor ni peor. Es «distinto».

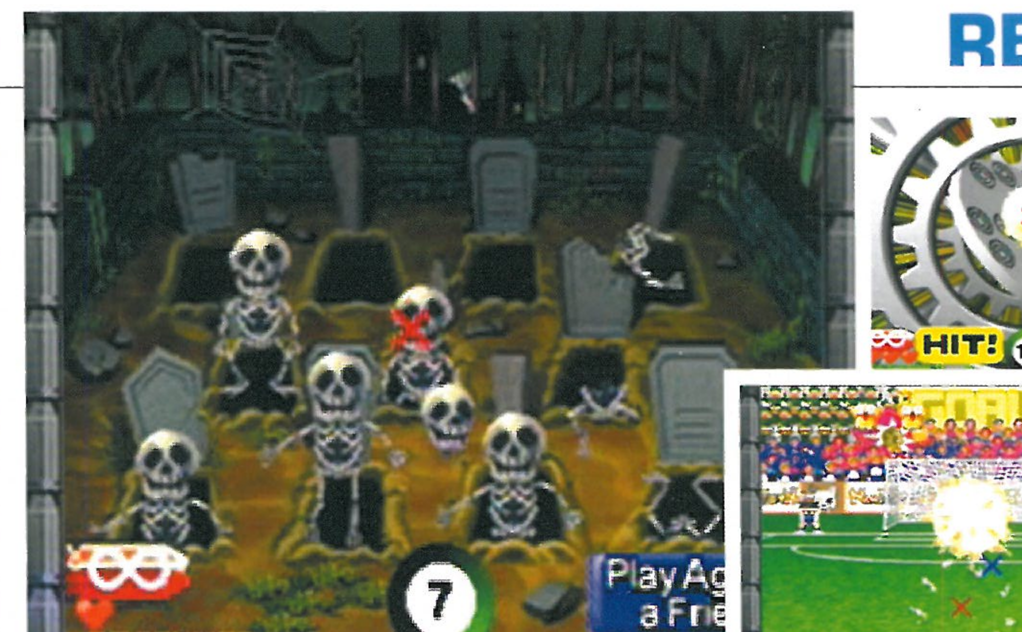




Las secuencias de vídeo y los minijuegos continúan rebosantes de humor. Dan y Don son los Cansado y Faemino de PlayStation...







Aniquilar esqueletos, disparar a dianas... ¿y meter goles disparando a los balones que aparecen en pantalla? ¡Pues sí!

DON Y DAN PERMANECEN FIELES A PSONE. ¿QUIÉN QUIERE A SOLID SNAKE O GABRIEL LOGAN TENIÉNDOLES A ELLOS?



Point Blank 3

«Piénsatelo un poco antes de descargar todas las balas de tu G-Con»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Textos en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

POINT BLANK 2

(PSMAG 32, 8/10)
Igual de divertido, aunque con otros minijuegos. Nadie debería perderse ninguna de las tres partes de la serie.

¡Eh, Dan y Don han vuelto! Y lo hacen como siempre, cargados de adictividad, humor y diversión. No cabe duda: los intrépidos exploradores de Namco tienen un don para divertir a la gente. Sólo ellos lo dan todo por los usuarios de PSOne...

¿Y qué traen de nuevo en esta ocasión estos muchachotes? Pues nada menos que 83 juegos, la mayoría de ellos nuevos. Como siempre, para jugar a este *Point Blank* necesitarás una GunCon, ya que es un juego para pistola. Sí, puedes jugar sin pistola, pero no es igual. Especialmente en esta ocasión, porque los juegos son más rápidos y difíciles que nunca. Hay toda clase de pruebas, que requieren como de costumbre distintas habilidades: puntería, rapidez con la pistola y con el cerebro, atención, cuidado... Esto no es un simple *Time Crisis,* en el que hay que disparar a todos los malos que aparecen en pantalla. Aquí deberás disparar sólo a los objetivos que el juego te diga, con cuidado de no tocar los demás. Dispara a los malvados vaqueros sin tocar a los rehenes, o a los múltiples objetos que el público lanza a Don mientras toca el violín, o a los obstáculos con los que podría tropezar el caballo sobre el que cabalga Dan...

Aunque, en ocasiones, tendrás que pensar un poco antes de descargar todas las balas de tu G-Con. Hay muchos juegos en los que la CPU te da una información y tú tienes que disparar al elemento relacionado con ella. Si, por ejemplo, te enseñan la parte trasera de un animal y muchas delanteras, deberás disparar a la delantera correspondiente para sumar un punto a tu marcador. Si te dan un tablero compuesto por baldosas y un dibujo, deberás romper las baldosas necesarias para crear ese dibujo, etc. Y, por supuesto, siempre tendrás un tiempo y una munición limitados. O un número de objetivos mínimos necesarios. O un número de fallos posibles. O todo a la vez...

Una de las novedades más características de *Point Blank 3* es la presencia estelar de algunos personajes famosos de Namco. En unos juegos aparece Mokujin, en otros Klonoa, en otros Heihachi... ¡Incluso hay un minijuego con los marcianitos de la primera recreativa de Namco! Genial.

Si lo que quieres es un buen juego para PSone, *PB3* es lo que buscas. Si te pirras por un juego con diversidad de modos de juego y estupendas opciones multijugador, *PB3* es lo que necesitas. Y, si además tienes una GunCon, *PB3* es el mejor regalo que puedes hacerte. Puede que sus gráficos 2D y su mecánica en general no te parezcan lo suficientemente innovadores, pero aun así, te encantará.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	En 2D, como siempre, pero geniales	7
JUGABILIDAD:	Perfecto para agilizar GunCons o dedos	9
ADICTIVIDAD:	Como la de cualquier *PB* que se precie	9

CONCLUSIÓN:
PB3 tiene todo lo que necesita un juego para ser estupendo: gráficos bonitos, jugabilidad a montones, cubos de adictividad, sacos de humor... Al menos, pruébalo.





La silueta del Big Ben se recorta a lo lejos. Aunque dispones de frenos (¿algún tipo de chorro de agua invertido, tal vez?) es vital que tomes las curvas con la máxima precisión. Guíate por las marcas de distancia para saber cuándo virar







De ruta por los canales. En Amsterdam hay algunos canales peliagudos. Al ser tan estrechos, a menudo acabas chocando con las otras lanchas

¿OTRA GOTA EN EL OCÉANO O UN BUEN CHAPUZÓN?



Aqua GT

«No puedes cabalgar las crestas de las olas o deslizarte por sus senos»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Promethean Designs
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	2.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Poner «GT» al final de cualquier título implica correr el riesgo de que te comparen con el mejor juego de carreras del mundo, pero colocarlo detrás del título de un juego de carreras de lanchas raya la locura. Hasta ahora *Rapid Racer* (*PSMag 12*, 6/10), *Power Boat Racing* (*PSMag 9*) y *Wild Rapids* (sin comentarios) se han hundido sin dejar rastro. ¿Significa eso que *Aqua GT* está destinado a desaparecer bajo las aguas?

En realidad, el panorama no es tan malo como parece. Existe un juego de carreras acuáticas más o menos digno, *Hydro Thunder*, de Midway (*PSMag 42* 7/10), y tampoco hay que olvidar que *Aqua GT* puede ser tuyo por sólo 2.990 ptas. Nada mal para un juego que te permite surcar las aguas de ocho ciudades de todo el mundo en muy diversas condiciones (casi puedes oler a los turistas cuando navegas a toda pastilla por el Támesis en dirección al Big Ben).

Sin embargo, como cabría esperar, tanta agua termina por aguar la fiesta. Aún teniendo superordenadores del tamaño de un edificio, los informáticos tienen graves problemas para modelar el comportamiento de mareas y corrientes, de modo que una PlayStation sólo puede quedarse en un valiente pero fútil esfuerzo. No es que el resultado sea desastroso, pero en realidad se asemeja más a dos personas agitando una sábana que a una superficie acuática. Ésta ondula con tal frecuencia y de forma tan regular que no hay oportunidad alguna de cabalgar las crestas de las olas o deslizarse por sus senos. A pesar de los intentos de añadir efectos de corrientes y estelas acuáticas, la sensación en general es que la resistencia del agua a tu embarcación es más bien aleatoria.

Otro punto decepcionante es su carácter repetitivo a la hora de progresar en el juego. Avanzar puestos en los campeonatos de plata y bronce está muy bien, pero cuando esto supone tener que correr por los mismos dos circuitos una y otra vez sólo que en condiciones más severas, es inevitable caer en el tedio. Es una pena, porque los circuitos están bien diseñados, cuando, por ejemplo, te permiten tomar un atajo en una curva y deslizarte por las aceras en lugar de dar la vuelta por el agua.

Pero, por desgracia, mientras el componente húmedo siga sin resultar convincente, los juegos de carreras acuáticas no dejarán de ser poco más que una diversión arcade de escasa duración. Es como un juego normal de carreras pero sin esos derrapajes, coletazos o pendientes que le dan vitalidad al juego. Puede que *Aqua GT* tenga más profundidad que *Hydro Thunder*, pero su intento fallido de simulación sólo sirve para hacer que resulte menos entretenido. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

HYDRO THUNDER
(PSMAG 42 7/10)
El mejor juego de carreras acuáticas hasta el momento. Diversión arcade sobre lanchas rápida y frenética, con montones de *power-up*

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Rápidos y con escenarios decentes, pero los efectos son simplones	7
JUGABILIDAD:	Agradable, pero demasiado básica como para engancharte	6
ADICTIVIDAD:	Largo y difícil, pero también repetitivo y frustrante	6

CONCLUSIÓN:
Hay peores maneras de malgastar tres billetes... Además, puestos a gastar, con sólo dos billetes más puedes hacerte con una estupenda copia de *GT2* o *Colin McRae Rally*. Así es la cruda realidad.



PS Mag ANTERIORES

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD 39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NRL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Reficage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46



CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47



CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48



CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49



CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50



CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐
39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

OTROS LÍMITES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

CRIMINAL Y DECENTE

Dirige: Thaddeus O'Sullivan
Interpreta: Kevin Spacey, Stephen Dillane, Linda Fiorentino, Peter Mullan y Helen Baxendale

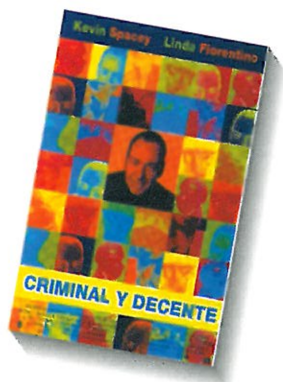
Criminal y decente cuenta la historia de Michael Lynch (Kevin Spacey), un tipejo rebelde y divertido que dedica su vida al crimen organizado en Irlanda del Norte. Michael es el ladrón más vigilado de Inglaterra. Sin embargo, se las arregla para llevar a cabo espectaculares atracos a plena luz del día, poniendo en ridículo a las fuerzas policiales. Tras su jornada matutina de «trabajo», acude puntualmente a su cita con la oficina de desempleo, cobra el subsidio y asiste a su propio juicio. Sabe que no podrán condenarle, porque siempre tiene una coartada perfecta. Esto le permite llevar una vida tranquila en su lujosa casa, con sus mujeres (las hermanas Christine) y sus hijos. Pero su suerte está a punto de acabar. Sus fechorías exhibicionistas se han ganado la enemistad colérica de la justicia, e incluso la del IRA. Muy pronto, sus propios colaboradores se rebelarán contra él.

Una fenomenal historia de la picaresca, inspirada en la vida del popular ladrón irlandés Martin Cahill. Por desgracia, la historia real de este criminal fue llevada a la pantalla grande con más acierto por John Boorman, en *El general*. De hecho, *Criminal y decente* está narrada a partir de anécdotas de la vida de Cahill, mientras la obra de Boorman la desgrana con detalle. Aun así, la película introduce un montón de variantes interesantes en la historia.

VEREDICTO: **Divertida, interesante y vistosa. *Criminal y decente* consigue la sonrisa fácil del espectador, gracias sobre todo a la excelente interpretación del deslumbrante Kevin Spacey. Sin embargo, el guión se deja en el tintero los aspectos más atractivos de la historia de Martin Cahill: entorno, familia, amigos, infancia...**



7/10



ESTA ABUELA ES UN PELIGRO

Dirige: Raja Gosnell
Interpreta: Martin Lawrence, Nia Long y Paul Giamatti

Tras el éxito de films como *De ladrón a policía*, *Condenados a fugarse* o *El príncipe de las mujeres*, Martin Lawrence vuelve a la carga, dispuesto a hacernos reír otra vez. En *Esta abuela es un peligro*, el popular cómico americano interpreta a Malcolm, un agente del FBI con una curiosa habilidad: disfrazarse para hacerse pasar por otras personas con la ayuda del maquillaje. Su última misión le ha llevado hasta una pequeña ciudad del sur, donde pretende atrapar a un peligroso atracador de bancos. Malcolm monta un puesto de vigilancia en la casa de enfrente de la de la Abuela (la comadrona del vecindario), quien está a punto de recibir la visita de su nieta Sherry, ex-novia del atracador. Sin embargo, las cosas se complican desde el principio. La Abuela tiene que dejar la ciudad inesperadamente, y Malcolm se hará pasar por ella hasta que vuelva.

Un film lleno de situaciones disparatadas y divertidas que harán que lo pases en grande. Martin Lawrence hace lo que sabe, y consigue entretener, sin grandes aspavientos. Aunque, a decir verdad, se echan en falta escenas realmente desternillantes (ese tipo de humor en el que los *gags* se solapan unos con otros, y no paras de reírte a mandíbula batiente hasta el final de la película). Aun así, *Esta abuela es un peligro* es un excelente ejercicio de entretenimiento para una tarde tranquila de domingo.

VEREDICTO: **Una comedia socarrona y original, cortada a la medida de Lawrence. Las diversas situaciones que se van produciendo son cada vez más alocadas. Aunque no son tan desternillantes como cabría esperar.**



7/10



KM.0

Dirige: Juan Luis Iborra y Yolanda Serrano
Interpreta: Tristán Ulloa, Silke, Carlos Fuentes, Alberto San Juan, Miguel García, Concha Velasco y George Corraface

En nuestro país, la ciudad de Madrid es el lugar de peregrinaje preferido por los que quieren empezar una nueva vida. Se dice de ella que es el único punto de nuestra geografía en el que no existen los forasteros, ya que ha crecido gracias a la afluencia masiva de emigrantes de todos los sitios. Madrid ha inspirado canciones, libros y, por supuesto, películas. Éste es el caso de *KM. 0*.
Agosto. Puerta del Sol de Madrid. El calor es tan abrasador que invita a quedarse en casa inhalando el aire del ventilador. Sin embargo, hay mucha gente en la calle. No están locos, sólo necesitados. Van buscando amor, sexo, amistad, o una oportunidad para cambiar sus vidas. Esto es precisamente lo que les ocurre a los doce protagonistas de *KM.0*. Una comedia amable con final feliz, en la que una serie de personajes sacados de un cliché se van encontrando de la forma más curiosa. La película evidencia una vez más lo lejos que se encuentra nuestro cine de la fábrica de sueños que es Hollywood: faltan millones de presupuesto, más actores de verdad, y varios siglos de experiencia. Sin embargo, empieza a vislumbrarse la luz al final del túnel: *KM.0* posee algunos destellos de calidad en la realización.

VEREDICTO: ***KM. 0* es una especie de *Vidas cruzadas* «a la española», con todo lo que esto supone: falta de medios, de actores y de profundidad. Aun así, la película está bien dirigida por el dúo Iborra-Serrano, y mantiene cierto interés hasta el final. En general, pobre.**

6/10



NOVEDADES MUSICALES



FRANK BLACK & THE CATHOLICS
Dog in the sand

A finales de los años ochenta, antes de la explosión del sonido Seattle y la difusión del *grunge* con la aparición de Nirvana, Pearl Jam y compañía, *The Pixies* revolucionaron por completo el panorama musical underground de EE.UU. Incluso el mismísimo Kurt Cobain reconoció que debía por completo su música a este grupo, además de a *Sonic Youth*. Sus sonidos experimentales y una actitud inconformista e independiente consiguieron el apoyo rápido de la crítica más exigente. Y es que este grupo no buscaba ganarse al público, ni se sometía a las exigencias de la industria. Esto le permitió crear obras absolutamente originales, en las que se mezclaban sonidos de muy diversos estilos: *surf, punk, hardcore*, etc. Así nacieron discos como *Surfer rosa, Doolittle, Bossanova* o *Trompe le monde*. Por desgracia, la banda se disolvió a mediados de los años noventa, terminando así el ascenso fulgurante de uno de los fenómenos musicales independientes más importantes de la historia reciente. Sus componentes emprendieron carrera en solitario, pero de todos ellos el que mayor éxito ha cosechado ha sido el viejo líder de la banda, Frank Black. Ahora, unido a The Catholics, acaba de lanzar un nuevo trabajo: *Dog in the sand*. En él encontramos unos cuantos temas lentos, algunas reminiscencias de la antigua banda de Black, algo de folk y un poco de country. Con todo, utilizan la instrumentación clásica: bajo, batería y guitarras.

VEREDICTO: **Se echa en falta la irreverencia de *The Pixies*, pero aun así, el disco no está nada mal. El grupo emplea la instrumentación clásica, y consigue con ella sonidos muy nuevos. Mola.** 7/10



STEREOPARTY 2001

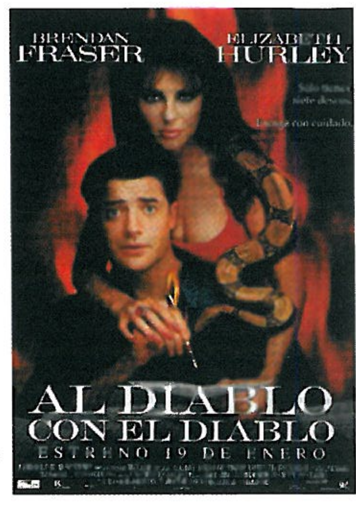
En 1989, tras la resaca de la movida madrileña, aparecen en nuestro país una serie de grupos con un sonido totalmente diferente. Aporreando sus bajos, guitarras y baterías en los locales y lonjas habituales, esculpían las músicas que aún estaban por llegar. Uno de los lugares de mayor creatividad artística era el barrio madrileño de Malasaña. Allí residía un joven con gustos musicales, literarios y cinematográficos un tanto eclécticos (Carlos Subterfuge), que decidió producir un fanzine sobre música independiente: *Subterfuge*. En él se contaban la vida y andanzas de bandas como Sex Museum o Cerebros Exprimidos, y se regalaba un LP con la música de algunos de estos grupos. Esta iniciativa fue el embrión de la que se convertiría en una de las discográficas independientes más importantes de este país, Subterfuge Records. De ella han salido célebres bandas como Australian Blonde, Sexy Sadie, Dover, Manta Ray, Killer Barbies, Undrop, Mastretta, Najwajean o Los Planetas. Por eso, no es extraño que Subterfuge Records aproveche estos recursos para lanzar de vez en cuando un recopilatorio con la música de sus grupos. *Stereoparty 2001* es el nuevo álbum de esta discográfica, y en él encontramos a gente como: Sexy Sadie, Nada Surf, Deviot, Mastretta, Fangoria, Mercromina o Fromheadtotoe. El resultado es un disco muy variado, divertido e imprescindible para todo amante de la música independiente nacional.

VEREDICTO: **Una pieza de coleccionismo imprescindible para cualquier fanático de la música independiente con etiqueta Made in Spain. Está claro que no todos los grupos que aparecen en este recopilatorio son igual de buenos, pero la mayoría aprueban con buena nota..** 8/10

NOVEDADES EN CINE

AL DIABLO CON EL DIABLO

Dirige: Harold Ramis
Interpreta: Brendan Fraser, Elizabeth Hurley y Frances O'Connor



Tras el éxito de *Little Nicky*, en la que Harvey Keitel daba vida a un Satán en horas bajas y el cómico Adam Sandler a su hijo pequeño, llega esta nueva comedia diabólica, protagonizada por la exuberante Elizabeth Hurley (*EDtv*, *Austin Powers* y *Mi marciano favorito*) y el divertido Brendan Fraser (*La momia*, *George de la jungla*). *Al diablo con el diablo* está basada en la película *Bedazzled*, dirigida por Stanley Donen en 1967, y se trata de una versión socarrona de la leyenda de Fausto y Mefistófeles, trasladada a nuestros días. Imagina que el Diablo aparece un día delante de ti con el cuerpo de Elizabeth Hurley, enfundado en cuero rojo, y te ofrece siete deseos a cambio de tu alma. Sería increíble, ¿no? Pues esto es, ni más ni menos, lo que le ocurre a Elliot Richards (Fraser), el prota de *Al diablo con el diablo*. Nuestro hombre es un tipo con baja autoestima, consumido por el amor no correspondido de una mujer. En la oficina, sus compañeros se ríen de él y le gastan pesadas bromas constantemente, mientras su jefe le echa la bronca por llegar cinco minutos tarde a su puesto de trabajo. Es el hazmerreír de todo el mundo. Pero eso está a punto de acabar. Su encuentro con una diablesa sofisticada, mundana, sensual y poderosa, cambiará su vida para siempre.

Un film divertido, lleno de situaciones al límite, en el que Fraser se mueve como pez en el agua. El trabajo de dirección corre a cargo del Harold Ramis, realizador de films como *Una terapia muy peligrosa*. El resultado es una película entretenida, aunque a decir verdad, se podía haber sacado más partido a un argumento tan brillante.

VEREDICTO: **Comedia picante sobre el bien y el mal, la moral y las tentaciones, y un montón de cosas más. El diablo aparece convertido en una tentadora y explosiva mujer, y el pecador es un pobre hombretón, encarnado por el siempre divertido Brendan Fraser. Se echa de menos una reflexión más profunda e inteligente, pero aun así, mola.**



NÁUFRAGO

Dirige: Robert Zemeckis
Interpreta: Tom Hanks, Helen Hunt, Nick Searcy y Chris North

Durante el rodaje de la película *Apollo 13*, Tom Hanks tuvo una idea fantástica para el guión de una película: narrar la historia de un hombre de nuestro tiempo, sofisticado y adicto a las comunicaciones, que se queda perdido en una isla desierta. Seguro que, después de leer esto, pensarás que una idea así no tiene nada de original. Al fin y al cabo, algo casi idéntico ya lo contó Daniel Dafoe en su novela *Robinson Crusoe*. Y es cierto, pero nunca está de más revisar una vieja historia, si se hace con gran maestría. Y en este caso, es así.

Chuck Noland es un ingeniero de sistemas que trabaja en el mundo de las comunicaciones. Adicto al busca, el móvil y los aviones, vive a toda velocidad, viajando de un lado a otro del mundo para dirigir equipos de trabajo de mensajería rápida. Entre viaje y viaje, pasa un tiempo con su novia y su familia, justo el que le permite su empresa, antes de salir volando de nuevo hacia cualquier parte del mundo. Un día, el avión en el que viaja sufre un grave accidente. Chuck resulta el único superviviente. Luchando contra los elementos, logra subirse a una balsa salvavidas y llegar a una isla desierta. Al principio, trata de hacer señales de socorro, pero pronto se da cuenta de que no sirve de nada. A partir de ese momento, tendrá que vivir sin nada que hacer y nadie con quien hablar durante muchotiempo.

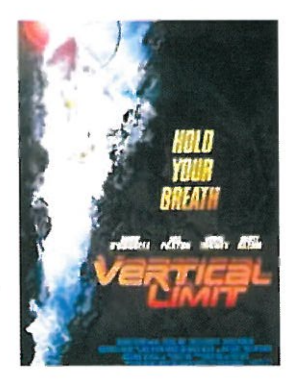
Es posible que estés pensando algo como: «Seguro que es un aburrimiento», pero en realidad no lo es. *Náufrago* sorprende fundamentalmente por su despierto ritmo narrativo. La película presenta a Tom Hanks solo ante las cámaras durante casi todo el metraje, y sin embargo, te cautiva con cada escena. La culpa de todo esto la tiene el excelente trabajo de dirección a cargo de Robert Zemeckis (*Regreso al futuro*) y el fantástico guión escrito por William Broyles Jr. (responsable de los textos de *Apollo 13*, *La trampa* y el esperado *remake* de *El planeta de los simios*, que rueda actualmente Tim Burton). Broyles probó personalmente la experiencia de vivir en una isla desierta, sin nada que llevarse a la boca, para escribir el guión de este film. El resultado de su trabajo es fantástico.

VEREDICTO: **Robert Zemeckis demuestra por qué es quien es en el cine estadounidense. Una historia emocionante y fantástica, escrita por el guionista de *Apollo 13*. Incluso el propio Tom Hanks está maravilloso. Lástima que el film nos recuerde tanto al clásico de la literatura de Dafoe. Nada es perfecto.**

8/10

LÍMITE VERTICAL

Dirige: Martin Campbell
Interpreta: Chris O'Donnell, Robin Tunney, Scott Glenn, Izabella Scorupco, Bill Paxton y Nicholas Lea



Son muchas las historias que han tratado el duro mundo de la montaña. *Máximo riesgo* (Renny Harlin, 1993), *¡Viven!* (Frank Marshall, 1993) o *El desafío* (Lee Tamahori, 1997), entre otras muchas, demuestran las duras condiciones a las que se debe enfrentar el ser humano cuando rebasa cierta altitud.

Aunque muy pocos films han tenido el despliegue de medios del que goza *Límite vertical* para describir las fatales consecuencias que conlleva enfrentarse al mal de las alturas, las inclemencias del tiempo y la falta de oxígeno.

La película se rodó en las regiones montañosas del Monte Cook y el Queenstown, en Nueva Zelanda. Hasta allí se trasladó a cuatro equipos expertos en seguridad para que supervisaran el rodaje. Las condiciones eran realmente adversas, de manera que el productor, Lloyd Phillips, no dudó en tirar la casa por la ventana, a fin de garantizar la seguridad de los actores y el equipo de rodaje. Esto permitió llevar a cabo escenas tan espectaculares como nunca se habían visto en la historia del cine. Aunque las secuencias más peligrosas terminaron rodándose en un gran estudio con gigantescas montañas de gomaespuma, cubiertas por nieve artificial, como en *Máximo riesgo*. Cualquier cosa con tal de asegurar el espectáculo.

Por desgracia, al final, el más perjudicado de esta historia es el espectador pensante. Y es que, detrás de los llamativos fuegos de artificio, la nieve que salta por los aires y los actores colgados de cuerdas de todo tipo, *Límite vertical* no aporta absolutamente nada nuevo al género del cine en la montaña. A decir verdad, parece que el hecho de que la acción se sitúe en el K2 es sólo un pretexto para dar cabida a las escenas más deslumbrantes. El guión es pobre, lleno de lagunas argumentales y de situaciones perfectamente absurdas. La realización tampoco es demasiado brillante. Menos mal que las escenas de acción consiguen que lo pases bien durante un rato. El argumento se podría resumir diciendo que un equipo de alpinistas chiflados escala las laderas del K2 con mochilas llenas de nitroglicerina para salvar a otros tres montañeros perdidos (todo ello rebozado de cientos y cientos de fantasmadas sin fundamento posible). Sin comentarios.

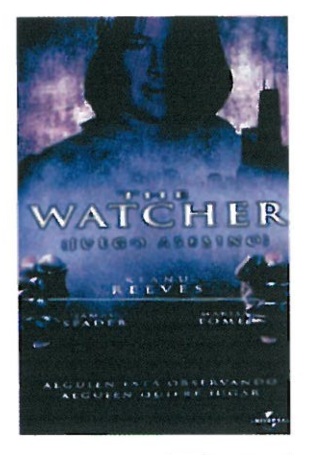
VEREDICTO: **Un film muy espectacular que, por desgracia, cuenta con un guión bastante flojo, donde caben incluso los malos de la película. Si lo que quieres es ver una buena historia de alpinismo, será mejor que pongas La2 y lo flipes con los tíos de *Al filo de lo imposible*. *Límite vertical* sólo es un mero entretenimiento para domingueros del cine.**

8/10

NOVEDADES EN DVD

JUEGO ASESINO

Dirige: Joe Charbanic
Interpreta: Keanu Reeves, James Spader, Marisa Tomei y Ernie Hudson



Joel (James Spader) es un agente del FBI en horas bajas. Su vida se ha convertido en un infierno por culpa del alcohol, las drogas y el recuerdo de un asesino al que no logró capturar. Acude a su psicóloga a diario, pero eso no parece ayudarle. Retirado de la actividad, Joel decide volver al cuerpo cuando una vecina de su edificio es brutalmente asesinada. Entonces descubre que el crimen ha sido obra de Griffin (Keanu Reeves), el hombre que alienta sus pesadillas. Éste ha dejado una serie de pistas intencionadamente sobre quién será su próxima víctima. Así comienza *Juego asesino*.

La película vuelve a contarnos la típica historia del asesino en serie que mata a mujeres inocentes y el agente del FBI deprimido que trata de darle caza. O sea, más de lo mismo. El desconocido director Joe Charbanic contó con la colaboración de un agente real de este cuerpo policial para documentarse sobre la estabilidad emocional de quienes se dedican a perseguir asesinos en serie. Por desgracia, el personaje de Joel resulta poco creíble, a pesar de la gran interpretación del actor de culto James Spader. Pero estos desaciertos no son los únicos. La banda sonora resulta un tanto desconcertante, la narración es algo torpe, y el ritmo tampoco parece el adecuado. Lo mejor de *Juego asesino* son los extras de la versión en DVD: varios idiomas, entrevistas, filmografías, *making-off*, etc.

VEREDICTO: **Un agente del FBI deprimidísimo trata de dar caza a un asesino en serie listísimo. Mucha policía, poca diversión y resultados pobres en todos los sentidos.**

5/10

REGLAS DE COMPROMISO

Dirige: William Friedkin
Interpreta: Tommy Lee Jones, Samuel L. Jackson, Ben Kingsley, Guy Pearce y Anne Archer

Terry L. Childers (Samuel L. Jackson) es un coronel del ejército de los EE.UU. al que ordenan viajar a Yemen para evacuar la embajada de su país. Aparentemente, se trata de una misión rutinaria: unos manifestantes están lanzando piedras contra la fachada, y el coronel Childers debe sacar de allí al embajador y su familia. Sin embargo, cuando llegan las fuerzas estadounidenses, la situación se complica por la presencia de francotiradores. El prota ordena abrir fuego contra los manifestantes para salir del asedio enemigo y la contienda acaba en tragedia. Las pruebas acusan al coronel de abuso de poder y de violar las reglas de compromiso. Estas reglas dicen que jamás se debe abrir fuego contra un civil desarmado. Su amigo personal, el coronel Hayes Hodges (Tommy Lee Jones), se encargará de defenderle ante un tribunal militar.

Una película que remueve la conciencia del espectador y te hace dudar sobre qué es lo correcto, según en qué situación. Samuel L. Jackson está tan sensacional como siempre, aunque Lee Jones se limita a defender su papel con cierta torpeza. Con esta cinta, William Friedkin —director de *Jade* y *La tutora*— consigue dar el salto definitivo al cine comercial, sin perder un ápice de su calidad como realizador. El film te atrapa desde el primer momento y te sumerge en una historia apasionante sobre la ética militar. Lástima que, como todas las películas yanquis, *Reglas de compromiso* acabe manifestando de manera un tanto desagradable el patriotismo estadounidense.

VEREDICTO: **Una película fantástica, dirigida con maestría e interpretada con bastante acierto. El guión es muy inteligente, pero cabía esperar una óptica más independiente.**



¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y CONSIGUE GRATIS...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

UN JUEGO DE *GHOUL PANIC* O DE *DRAGON VALOR*



Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...
Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Crash Team Racing* y *Spyro the Dragon 2*



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es


ENEMY
FIRE
H.P.
024/030
M.P.
017/028
H.P. +10

CONCURSO

WDL THUNDER TANKS



¿Tiene usted complejo de apisonadora? ¿Es usted, en definitiva, un poco bruto? Pues nada, unas cuantas visitas al psicólogo y, para calmar «el mono», unas partidas de *WDL Thunder Tanks*, con el que podrá dar riendas suelta a sus instintos destructores. Prepare el tanque, ponga primera y a destrozar todo lo que pille. Este tratamiento puede tener efectos secundarios, a saber: dejarle de lo más relajado después de un día estresante y —éste es más grave— es posible que si conduce tras una partida su comportamiento al volante se vea afectado, convirtiéndose en un automovilista educado, tranquilo, con buen humor y agradable. Pero le garantizamos que nunca más volverá a desear tener un tanque para darle «un toquecito» a ese coche que, en doble fila, le ha dejado encerrado durante dos horas. Podrá vengarse en casa.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *WDL Thunder Tanks*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





La pregunta

¿Cómo se llama el estudio que ha desarrollado *WDL Thunder Tanks*?
1.- Virgin
2.- 3DO
3.- Crave

El premio

Un juego promocional de *WDL Thunder Tanks* para cada uno de los 20 ganadores

" (c) 2000 The 3DO Company. Todos los derechos reservados. 3DO, *WDL*, *World Destruction League*, *Thunder Tanks* y sus respectivos logos, son marcas registradas y/o marcas al servicio de 3DO en USA. Todas las otras marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños.

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



¿PERO QUÉ ES ESTO? ¿UNAS GAFAS VIRTUALES CON LAS QUE METERTE DE LLENO EN TUS JUEGOS PREFERIDOS? ¿UN CINE PERSONAL?

Producto: Eye-Trek Fmd-200
Fabricante: Olympus
Distribuidor: Ros Fotocolor S.A.
Precio: 114.500 ptas.

EYE-TREK FMD-200

Pudiste echar un vistazo a este aparato el mes pasado en nuestra sección *El Mañana Empieza Hoy*, ¿lo recuerdas? Se te hizo la boca agua, ¿eh? Y no es para menos: el Eye-Trek es una auténtica maravilla. Pero es verdad, su precio puede resultar prohibitivo para la mayoría...

Básicamente, el Eye-Trek es una «televisión personal» con forma de «gafas futuristas». O algo así. En realidad, consta de dos pantallas LCD internas, aunque al ponerte estas «gafas» te parecerá que ves una sola pantalla con los dos ojos. El resultado final, la sensación de distancia hasta la imagen y el tamaño de la misma es el equivalente a ver una TV de 53 pulgadas a dos metros. Para que te hagas una idea, algo así como ver una tele común de 24 pulgadas a un metro de distancia. Aunque claro, hacer eso con una TV de verdad puede destrozarte los ojos en una hora. Con el Eye-Trek tu vista no sufrirá lo más mínimo. Por razones de seguridad, cuenta con un temporizador que apaga el aparato automáticamente pasadas dos horas y media, pero en cualquier caso tu vista no se verá afectada. Además, el diseño del Eye-Trek te permite utilizar gafas normales también, si las necesitas para ver la tele.



¿Para qué sirve el Eye-Trek? Pues para todo lo que sirve una TV normal: todas las consolas, vídeos, DVD, canales de televisión, ordenador... Puedes conectarla a cualquier cosa que emita imágenes. Sin embargo, su carácter portátil también te da acceso a cosas que no puedes hacer con una TV normal. Puedes llevártelas por ahí con un DVD portátil o una PSOne, para jugar o ver películas en el autobús de camino a casa, por ejemplo.

Además de las pantallas LCD, el Eye-Trek cuenta con dos auriculares que te permitirán oírlo todo con una fantástica calidad estéreo. Usa este aparato en una habitación con la luz apagada, y creerás estar en un cine. Increíble.

Sin embargo, no todo en el Eye-Trek es igual de genial. Tiene sus pequeños «puntos flacos». El primero que llama la atención es su precio, naturalmente. Bastante dinero. Pero aún necesitarás más pasta si quieres llevarte el Eye-Trek por ahí, porque viene sin batería. Y todavía necesitarás más dinero si quieres llevarte el Eye-Trek por ahí más de una vez, porque también viene sin cargador para la batería. Desconocemos los precios de estos dos complementos, pero suponemos que puedes sumarle unos cuantos miles de pesetas a las 114.500...

La resolución del Eye-Trek tampoco es equivalente a la de una TV convencional: tiene más o menos la mitad de resolución que una TV normal y unas ocho veces menos resolución que las televisiones más avanzadas de los últimos tiempos. Eso, en la práctica, se traduce en cuadros de 480-360 píxeles. O, dicho de otro modo, la resolución de la mayoría de los juegos de PSone y la mitad de resolución de la mayoría de los juegos de PS2. La calidad de la imagen, por lo tanto, es suficiente, pero no tan buena como la de una TV convencional.

Y para terminar, hay un pequeño inconveniente con el sonido. El estéreo, como decíamos, es fantástico, pero... estéreo. Hoy día, casi todos los juegos y películas se basan en sistemas Dolby Pro Logic y Dolby Digital, para los que hacen falta un mínimo de cuatro altavoces (aunque lo recomendable son seis, con el subwoofer y el central). Con el estéreo del Eye-Trek —dos vías, auriculares— te perderás una gama importante de sonidos ambientales, especialmente en películas DVD o VHS de última generación. ■



El Eye-Trek es un aparato fantástico. Cómodo, liviano y eficaz. Si puedes permitirte pagar lo que cuesta, no te arrepentirás. Sin embargo, puede que los puristas de la imagen y el sonido prefieran esperar a unas «gafas» aún más avanzadas.



SOBRE 10

TOP SECRET



ESTE MES, TRES RONDAS DE SUGERENCIAS PARA LA MESA *PSMAG:* EL ELEGANTE SUPERESPÍA DE NOMBRE BOND, LA CLANDESTINA SRTA. MANNON, Y EL SEÑOR DEL VOLANTE, TANNER





El mundo nunca es suficiente:
cómo acabar con los malos de turno sin arrugarte el traje

GUÍAS DE LOS JUEGOS

CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS

TRUCO DEL MES





Lo primero que hay que tener en cuenta es que la escalera no sólo está allí para alcanzar el cinturón que cuelga encima del cuadrilátero; también puedes utilizarla como arma para golpear a tu enemigo en la cabeza o en el cuerpo. Hazte con ella (R1) y blándela (⊗) para dejar sin sentido al otro tío de los calzoncillos.

Utiliza las escaleras con las mesas que hay fuera del cuadrilátero si quieres provocar el máximo daño a tus contrincantes. Tumba a tu destrozado contrincante sobre la mesa, sitúa la escalera a su lado (R1), sube por ella (△) y salta encima de él desde una altura considerable para asestarle un tremendo codazo (⊗). El golpe hará que ambos luchadores atraviesen la mesa, con lo que ya sólo deberás propinar unos cuantos golpes más para acabar con tu aturdido oponente.

Cuidado: cuando estés en lo más alto de la escalera para recoger el premio, asegúrate de que no hay nadie cerca que pueda zarandear la escalera para que te caigas.

Cómo superar tus problemas

AQUÍ TIENES TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA ARREGLÁRTELAS CON EL BALÓN, EL RIFLE DE PLÁSTICO Y ESOS BICHEJOS ESCAMADOS Y DE MANDÍBULAS

CÓMO... HACER FÚTBOL ESPECTÁCULO

FIFA 2001

En *FIFA 2001* tendrás que esforzarte un poco más que en anteriores entregas para superar al portero, aunque puedes intentar esta maniobra si quieres meter el balón con algo de clase. Pasa el balón a un extremo y dirígete hacia el banderín de córner, utilizando los botones L2 o R2 para evitar a los defensas. Cuando estés en paralelo con la línea del área grande, centra el balón con el botón (□) Debería haber un delantero esperando dentro del área, de manera que mientras la pelota está en el aire, pulsa dos veces (◎) mientras mantienes el pad apretado hacia atrás, con lo que conseguirás que tu jugador desafíe la ley de la gravedad y realice un cabezazo que enviará la pelota directamente a la escuadra. También puedes intentar lanzarte en plancha. Para ello, repite tu escapada por la banda y después pulsa el pad en dirección a la portería al mismo tiempo que mantienes apretado (◎). ¡Chúpate esa!



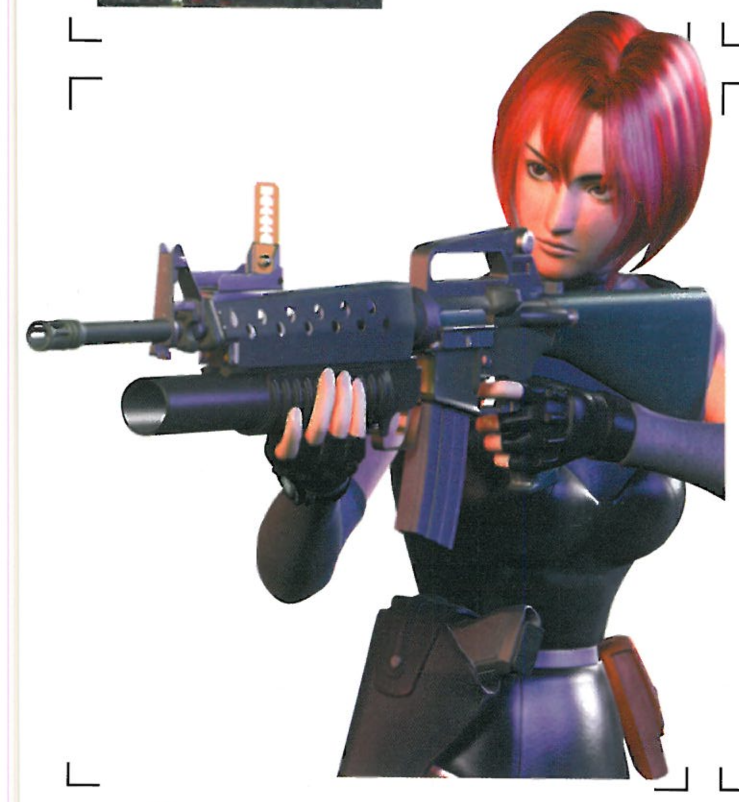
CÓMO... MANEJAR EL CABRESTANTE

ARMY MEN: AIR ATTACK

Confiar sólo en tus armas para acabar con las tropas marrones puede dejarte sin munición más pronto de lo que imaginas. Hay un montón de objetos repartidos a lo largo del campo de batalla y puedes utilizar el cabrestante para recogerlos y lanzarlos al enemigo. Para bajar el cabrestante, pulsa (◎), coloca tu vehículo encima del objeto (mejor cuanto más grande, por ejemplo, discos voladores, sombreros o espátulas) y el cabrestante lo recogerá de manera automática. Cuando tengas algo en tu poder, vuela a toda velocidad hacia un puesto avanzado o una patrulla marrón. Justo cuando estés a punto de alcanzar tu objetivo, disminuye la velocidad y pulsa (◎) para soltar el objeto, con lo que destruirás todo lo que haya en el camino y aún tendrás una gran cantidad de munición de reserva.







CÓMO... EXTINGUIR A LOS DINOSAURIOS

DINO CRISIS 2

Cada tipo de dinosaurio debe combatirse de una forma distinta. Los Archivos de Dinosaurios (los pequeños discos informáticos azules) dispersados por los diferentes niveles proporcionan algunos consejos acerca de las armas que debes utilizar para cada dinosaurio y la mejor manera de acabar con ellos. Recoger estos discos resulta esencial, así que asegúrate de que buscas por todas las habitaciones utilizando el botón (⊗), ya que algunos de ellos están escondidos.

Como norma general, sea cual sea la bestia con la que te encuentres, colócate en el centro de la pantalla. Esto te proporcionará más tiempo para reaccionar a los ataques frontales y traseros y puedes utilizar el botón R2 para realizar un giro de 180°. También, antes de cruzar una pantalla, escucha los posibles pasos de algún reptil, esperando a abalanzarse sobre ti a la vuelta de la esquina.



LOS MEJORES TRUCOS

BUST A MOVE 4

Personajes extra
En la pantalla principal pulsa
→ → (△) ← ←

Opción de Tarot
En la pantalla principal pulsa
↑ (△) ↓ (△) ↑

En la pantalla de opciones deberías ver una nueva opción llamada Tarot Reading (Love)

Demo hablada
En la pantalla principal pulsa
(□) ↑ ← ↓ → ↑ (□) ↓ ← ↑ → ↓ (□). Ve a la pantalla de opciones y deberías ver Talk Demo debajo de la opción de Tarot

Otro mundo
En la pantalla principal pulsa
(△) ← → ← (△)

TEKKEN 3

Luchar como Panda
Señala a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa (⊗) o (◎)

Luchar como Tiger
Completa el juego con 18 personajes. Después, señala a Eddie en la pantalla de selección de personaje y pulsa START

Luchar como el Doctor Boskonovitch
Completa el modo Tekken Force cuatro veces. Derrota al Doctor B cuando aparezca y conseguirás que esté disponible en la pantalla de selección de personajes en el modo Arcade

Luchar como Gon
Completa el modo Arcade utilizando al Doctor B. Después, selecciona el modo Arcade y desplaza el cursor hasta que salga por un lado en la pantalla de selección de personajes. También puedes tener a Gon si le vences en el modo Ball o si juegas a los modos Survival o Force e introduces GON cuando el juego te lo pida.

Modo Ball
Para conseguir este juego de pelota en la playa debes ver todos los finales de los 10 personajes básicos

Modo Theatre
Descubre a todos los personajes, incluidos Panda, Tiger, el Doctor Boskonovitch y Gon, y mira sus finales. Dispondrás de las opciones Disc y Sound en el modo Theatre

Grabar o ver la repetición de un combo
Entra en el modo Practice y escoge Freestyle. L1 + L2 + R1 + R2 + (◎) en el menú de las opciones de Freestyle. Pulsa ↓ + SELECT para grabar el combo o ver la repetición

RIDGE RACER TYPE 4

COMPITE CONTRA UN PÁJARO

Para poner a prueba tus habilidades automovilísticas contra un adversario plumífero, cuando llegues a la séptima pista del modo Grand Prix, *Heaven and Hell*, pulsa ←, →, →, → durante la cuenta atrás. Cuando empieces la carrera verás un águila volando por encima de tu cabeza. Recorrerá todo el circuito de principio a fin, y puedes seguirla si logras mantener su ritmo. Es muy difícil perseguirla; tiene un tiempo de vuelta de entre 1'12'' y un 1'13''. Por desgracia, no aparece en la repetición.

COPAS DE EQUIPOS

En *Ridge Racer Type 4* hay varias copas que ganar. Cada una es diferente y requerirán de ti que utilices los cuatro equipos y los dos tipos de coches, los de agarre y los de derrapaje. Para ganar, deberás terminar primero en cada carrera, pero el número de reintentos no afecta al resultado final. El único trofeo que puedes conseguir que no requiere terminar primero en cada carrera es...

La Copa Pac-Man: la recibirás una vez hayas completado el modo Grand Prix. El número de reintentos no afecta al resultado final. Si no puedes seguir intentándolo, deberás apagar la consola y cargar una partida de Grand Prix guardada para ganar la copa; no puedes cargar una partida de Grand Prix sin apagar la consola, puesto que tu PlayStation sabe cuántos intentos has realizado.

Las copas restantes son:

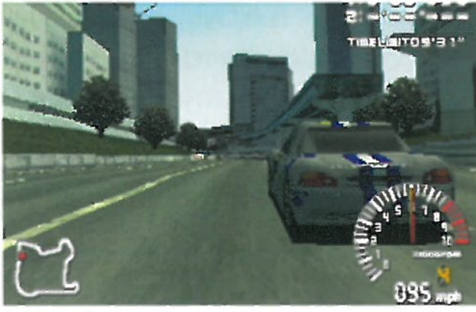
La Copa Mappy: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo francés Micro Mouse Mappy y conduciendo un coche de derrapaje Assoluto o Lizard.

La Copa Wagyan: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo francés Micro Mouse Mappy y conduciendo un coche de agarre Terrazi o Age Solo.

La Copa Klonoa: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo japonés Pac Racing Club y conduciendo un coche de derrapaje Assoluto o Lizard.

La Copa Valkyrie: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo japonés Pac Racing Club y conduciendo un coche de agarre Terrazi o Age Solo.

La Copa Andore Genesis: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo italiano de competición Solvalou, conduciendo un coche de derrapaje Assoluto o Lizard.



La Copa Bosconian: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo italiano de competición Solvalou, conduciendo un coche de agarre Terrazi o Age Solo.

La Copa Dragon Spirit: gana todas las carreras en el modo Grand Prix utilizando el equipo americano y conduciendo un coche de derrapaje Assoluto o Lizard.



READY 2 RUMBLE

Para acceder a los códigos de trucos de este pedazo de diversión pugilística, selecciona el modo Campeonato del menú principal y empieza una partida nueva. Ahora introduce el código del truco que desees.

PARA OBTENER LOS BOXEADORES DE CATEGORÍA BRONCE:

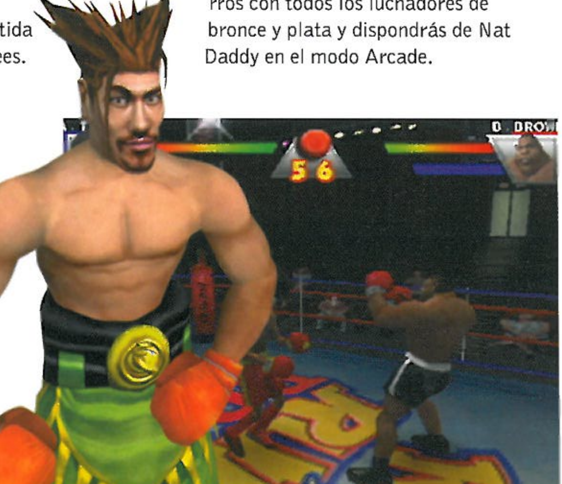
Introduce las siguientes letras: B, R, O, N, Z, E. Ahora tendrás acceso a Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy y Damien Black en el modo Campeonato. También tendrás acceso a Kemo Claw en el modo Arcade.

PARA OBTENER LOS BOXEADORES DE CATEGORÍA PLATA:

Introduce las siguientes letras: S, I, L, V, E, R. Ahora tendrás acceso a todos los luchadores de bronce y a Bruce Blade en el modo Arcade.

PARA OBTENER LOS BOXEADORES DE CATEGORÍA ORO:

Introduce las siguientes letras: G, O, L, D. Ahora tendrás la posibilidad de repartir mamporros con todos los luchadores de bronce y plata y dispondrás de Nat Daddy en el modo Arcade.



PARA OBTENER LOS BOXEADORES DE CATEGORÍA CAMPEÓN:

Introduce las siguientes letras: C, H, A, M, P. Ahora tendrás acceso a Kemo Claw, Bruce Blade, Nat Daddy y Damien Black en los modos de Campeonato y Arcade.

PARA CAMBIAR EL COLOR DE TUS CALZONCILLOS:

Antes de seleccionar a tu personaje en el modo Arcade, pulsa los botones □ y ○ al mismo tiempo para seleccionar un traje alternativo.

¿TE ESTÁS QUEDANDO SIN ALIENTO?

Recupera energía pulsando × □ △ y ○ repetidamente cuando te tumben. Este truco también funciona cuando tu oponente está tumbado en la lona.

¿AÚN TIENES PROBLEMAS?

Consigue energía infinita golpeando a tu enemigo mientras mantienes pulsados los botones R1 y L1.

EL MES PASADO, EN *PSMAG* TE GUIAMOS HACIA LO MÁS RECÓNDITO DEL TERRITORIO NAZI. AHORA HA LLEGADO EL MOMENTO DE ASESTARLE UN BUEN MAZAZO A SU MÁQUINA DE GUERRA INFERNAL. EL MUNDO LIBRE ESTÁ EN VILO...

Medal Of Honor 2ª Parte Underground

NIVEL 15: DANDO UN RODEO



Inutilizar la torre de vigilancia
Destruir los camiones de suministro
Destruir el almacén de suministros
Localizar la entrada a la cripta

Utilizando tu pistola, dispara a uno de los guardias (1) en la cabeza y después, cuando su compañero empiece a correr, dispara al guardia de la torre de vigilancia. Con los tres soldados muertos, busca munición en medio de los árboles.

En el sitio donde el follaje bloquea tu vista (2), ten en cuenta que no es así para tus enemigos y que en más de una ocasión dispararán a través de las hojas, con lo que te llevarás una sorpresa de lo más desagradable. Corre hacia atrás y deja que se acerquen o, si aún crees que pueden verte, atraviesa las hojas y podrás ver dónde están tus enemigos. En el cruce, dirígete hacia la izquierda (3) y recoge las balas que encontrarás. Dispara al guardia que está al otro lado de la valla (a la derecha del cruce) y hazte con los botiquines antes de lanzarte hacia la esquina y disparar a los soldados que te esperan.

Cuando llegues al claro, prepara tu metralleta y dispara a todos los soldados que hay a tu derecha. Avanza con precaución puesto que aparecerán más enemigos cuando veas el primer camión. Dispara un par de cohetes para inutilizarlo. Hay varios camiones, todos ellos protegidos por un pequeño número de guardias. No dejes que los camiones se vayan, o tendrás que abortar la misión. Hay un par de kits médicos en la trinchera que te vendrán de perlas. Hazte con ellos antes de dirigirte hacia el pequeño camino enfrente de la valla.

Delante te espera otro grupo de camiones, aunque en esta ocasión tienes más tiempo para disparar a los guardias antes de enfrentarte con el convoy. Utiliza las granadas, pero ten en cuenta que estallarán al impactar, de forma que lánzalas y corre hacia atrás para evitar que te hieran.

Las cajas fuera del pequeño búnker son los suministros que debes destruir de manera que, cuando hayas eliminado a los soldados, sigue disparando hasta que las cajas vuelen por los aires. Detrás del edificio hay un segundo almacén. La torre de vigilancia está en la esquina y todo lo que debes hacer es pulsar ◎ para colocar los explosivos e inutilizarla. Por lo que respecta la entrada a la cripta, hay un camino escondido (4) detrás del pequeño búnker que te conducirá hacia ella.







NIVEL 16: PRISIONEROS DE GUERRA

OBJETIVOS:
Liberar al capitán
Rescatar a los prisioneros de las celdas
Proteger al capitán
Destruir la sala de mando
Eliminar a los oficiales de mando

Desplázate lateralmente hacia la izquierda para saltar de la escalera en la que te encuentras y prepárate para acabar con los dos guardias que bajan por la otra escalera. Dispara al soldado que está fuera de la sala de interrogatorios (1), pero no liberes al capitán todavía. Ve a la izquierda y después gira a la derecha y dispara a todos los nazis de la sala de suministros que hay a la izquierda. Corre a través del resto del nivel y encárgate de todos los nazis, pero ten cuidado en el pasadizo largo, ya que los muy taimados salen del pequeño pasaje lateral y pueden sorprenderte. En lo alto de las escaleras (2), espera un momento y aparecerán dos soldados más. Acaba con ellos y con sus camaradas y después vuelve a la sala de interrogatorios.
Rompe el cristal y acaba con el oficial que hay detrás. Después, empuja al capitán para que se levante de la silla. Se dirigirá a todas las celdas y las abrirá, pero debes asegurarte de que los nazis que aparezcan no le disparen demasiadas veces. Dentro de muchas de las celdas encontrarás kits de primeros auxilios, normalmente escondidos debajo de las camas.
La sala de mando está escondida cerca del final del nivel. Gira a la derecha en lo alto de las escaleras que conducen al pasadizo grande y pulsa ⓔ enfrente de la pintura para abrir la puerta secreta. Ve hacia abajo, dispara al oficial y después al resto de oficiales de mando que aparecen. Dirígete hacia la sala de mando y lanza una granada para destruir el sitio. ¡Y no te quedes demasiado cerca! Aparecerán más enemigos cuando vuelvas al pasadizo (3), de forma que deberás acabar con ellos para salir del nivel.



NIVEL 17: CAOS EN EL MONASTERIO

OBJETIVOS:

Localizar el libro de contabilidad del intendente
Destruir las municiones
Destruir los suministros
Destruir todos los vehículos semiorugas

Este nivel es el más duro hasta el momento, así que tómate las cosas con calma y no utilices los kits de primeros auxilios a no ser que sea absolutamente necesario. Al principio del nivel, ve hacia delante y dispara al guardia que se aleja de ti (a tu derecha). Se girará en un segundo, así que más vale que actúes rápido. Esto debería atraer a unos cuantos soldados más, con lo que deberás acabar con los dos que hay a cada lado detrás de los pilares y con los dos que vienen por detrás.

Los vehículos semiorugas son más peligrosos que sus hermanos mayores, puesto que emplean fuego de ametralladora y no los lentos aunque dañinos obuses. Intérnate en la zona y dispara al guardia que hay a tu derecha. Luego apresúrate para ponerte a cubierto. Aparecerán uno o dos guardias más, así que acaba con ellos antes de intentar dejar fuera de combate al vehículo blindado con tu bazuca. Mantén tu posición y dispara cuando lo tengas a tiro. Sólo tendrás unos segundos antes de que empiece a dispararte, así que dispara el cohete y cúbrete. Repite la operación.

Vuelve a la alcoba que dejaste atrás en el pasadizo (1) y utiliza el kit de primeros auxilios si te han herido de gravedad.

Al final de los escalones hay dos soldados más. Acércate a ellos y acaba con su miserable vida. Al final del pasadizo, dispara algunas ráfagas con tu metralleta y después retrocede cuando aparezcan los dos nazis que te estaban esperando. Hay otro kit de primeros auxilios a la derecha.

En el corredor (2), llama la atención de los guardias que hay en la esquina. Después corre hacia atrás y acaba con ellos cuando doblen la esquina. Dos soldados más aparecerán de la oscuridad, así que estate al loro. Varios oficiales te esperan en el interior del edificio.

Limpia la zona que tienes delante de soldados antes de arrastrarte por el agujero y utilizar tu arma para destruir el semioruga. O bien puedes hacerlo volar por los aires esperando en la puerta a que el vehículo se acerque a las cajas y después disparando a éstas hasta que exploten. Como mínimo, si no lo destruyes lo dejarás muy dañado. La pequeña apertura que conduce al edificio tiene guardias a ambos lados y un par más al girar la esquina.

Aquí tienes la parte más difícil del nivel (3). Ve hacia la escalera y dispara a cualquier soldado que veas sin avanzar más allá de la pared. Después apunta alto y lanza una granada por encima de la pared para acabar con el soldado que hay al otro lado. Retrocede y acaba con cualquiera que venga a por ti. Después, asegúrate de que tu energía esté al máximo antes de cruzar la pared, hacia el lado derecho.

Hay un soldado en un nido de ametralladoras situado en la pared inferior que te rociará con una lluvia de balas a medida que corras, así que no dejes de moverte y dispárale. Rápidamente, corre atrás y sube por la escalera para encontrar otro nido de ametralladoras. Apunta y dispara a todos los soldados que van apareciendo, en particular a aquellos que se acerquen a la ametralladora de la pared inferior.

Arrástrate a través del espacio que hay detrás de la pared inferior y llegarás a una habitación grande. El mayor está en el suelo, enfrente de las puertas grandes y azules. Con los semiorugas, antes deberás acabar con los guardias, y después disparar desde el pasadizo. Ten cuidado de que no acabes volando tú también por los aires.



NIVEL 18: PLANES DESTRUCTIVOS

OBJETIVOS

Encontrar los explosivos
Conseguir los planos para la fábrica
Activar el generador
Activar el tren

La mayoría de los guardias a lo largo de esta ruta (y del resto del juego) llevan chalecos antibala debajo de sus uniformes, con lo que los disparos a la cabeza son aún más necesarios que antes. La escopeta es un arma poderosa, pero sólo a corta distancia. Utiliza otra arma para acabar con los francotiradores que hay al principio del nivel y a lo largo de esta región montañosa.

Para llegar al interior de la pequeña cabaña de metal que contiene la mochila (1), sube por la rampa que hay enfrente y ponte a los mandos de la pesada ametralladora. Apunta hacia los soldados que corren hacia ti y llena de plomo los barriles de gasolina hasta que éstos exploten. Ahora podrás hacerte con las bombas.

En el poste de señalización (2) gira a la izquierda y hazte con las mochilas médicas que hay cerca de la puerta de la fábrica, después utiliza las escaleras para subir hasta las partes escarpadas de la montaña. Justo enfrente de ti habrá una sinuosa rampa empinada. Al final de ésta, encontrarás al contacto que tiene los planos de la fábrica. Síguele hacia la parte baja de la montaña y protégele de los disparos de los soldados nazis que le atacarán.

Al principio del sendero de la montaña (3) ten cuidado con los francotiradores y los cazadores. Después, encima del puente, haz explotar el barril para conseguir un objeto escondido. En el pueblo, avanza lentamente por el lado izquierdo. En primer lugar, deberás poner en marcha el generador y después, a distancia, disparar a los soldados que hay detrás de la barricada para abrirte camino hacia el interior del edificio más grande (por la escalera) hasta llegar al tren.





SALIDA

INICIO

LEYENDA

- Contacto
- Kit primeros auxilios
- Mochila
- Generador

NIVEL 19: ¡SABOTAJE!

OBJETIVOS

Encontrar la llave de la sala de control
Activar los controles de las puertas
Destruir las máquinas V1
Destruir las reservas de V1

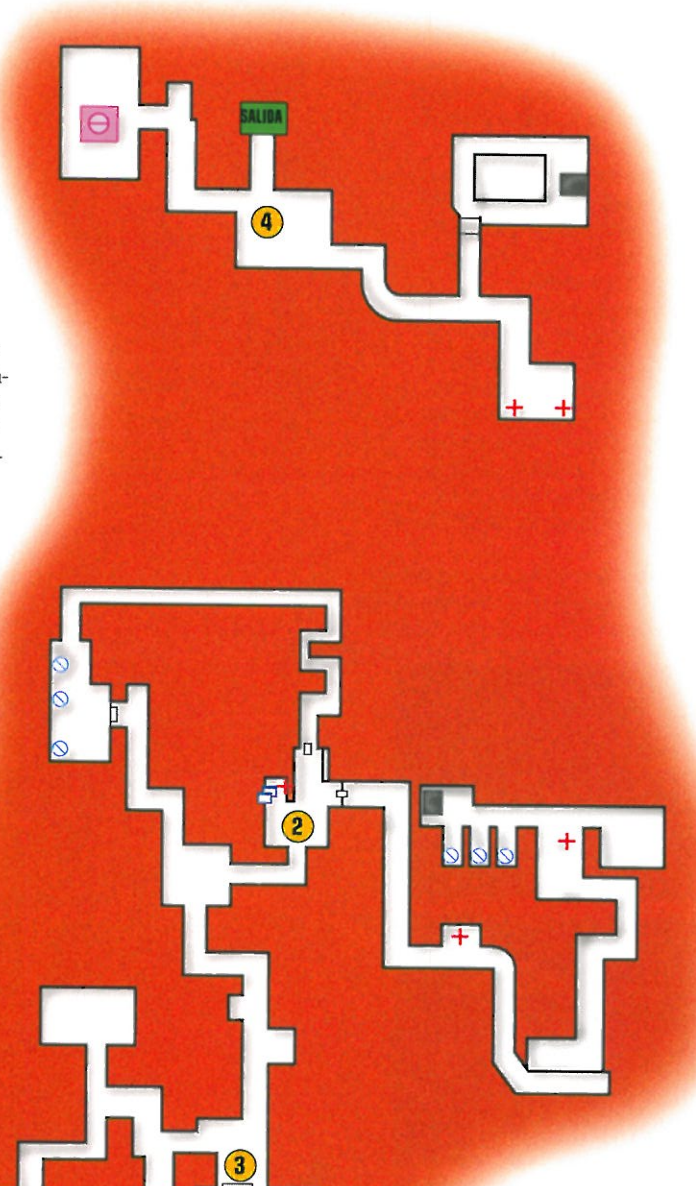
Para encontrar la llave de la sala de control, acaba con los guardias nazis en la primera zona, ve recto hasta el final del pasadizo y después a la izquierda. Avanza lentamente de forma que evites ser cazado por los guardias que se esconden detrás de las esquinas. Uno de los soldados que hay cerca de los barracones tiene la llave (1) y la dejará caer si consigues persuadirlo con algunas balas.

Cuando encuentres la sala de control (2), abre la puerta plateada con la llave y pulsa el botón que hay en el interior. Espera a que lleguen tres guardias y descubre quién está al mando de los controles para acabar luego con ellos. Dirígete hacia la puerta de la izquierda y al final encontrarás un pequeño pozo por el que podrás arrastrarte hasta tres máquinas V1. Hazlas estallar.

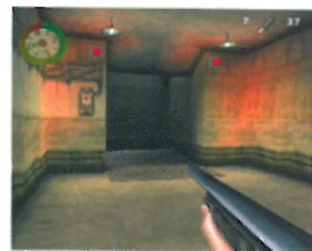
Hay otra puerta que ha quedado abierta cerca del principio (3), después de que te arrastraras por el conducto de ventilación (antes del pasadizo estrecho). Esta zona contiene tres máquinas más de fabricación de bombas V1, pero antes deberás acabar con los guardias. Haz que las máquinas estallen en el orden pertinente, después espera cerca de la tercera y acaba con los vigilantes a medida que te ataquen. Recoge todos los objetos y vuelve a la sala de control.

El pasaje de la derecha conduce a un largo y sinuoso pasadizo. Al principio hay una mochila con medicinas de lo más útil, y al final encontrarás las tres últimas máquinas V1. Destrúyelas y métete en el ascensor para subir hasta el nivel superior.

Una vez arriba, mata al único soldado y abre la puerta, corriendo a esconderte detrás de la pared cuando el resto de soldados empiecen a atacarte. Ve a la izquierda. Si necesitas recuperar energía, entonces corre a la derecha para terminar con el grupo final de soldados. Hay algunos protegiendo la reserva de bombas. Acaba con ellos haciendo que te sigan después de girar por la esquina. Cuando hayas terminado con estos guardias, deja la carga explosiva en la sala de suministros y corre hacia el oscuro túnel de ladrillos por el que pasaste unos momentos antes (4) para escapar.







LEYENDA



 **Máquina V1**

 **Ascensor**

 **Reserva de V1**

 **Controles de las puertas**

 **Llave**

 **Kit primeros auxilios**

NIVEL 20: TIRO AL SIDECAR

OBJETIVOS:

Destruir la primera rampa de lanzamiento
Destruir la segunda rampa de lanzamiento
Salir del pueblo

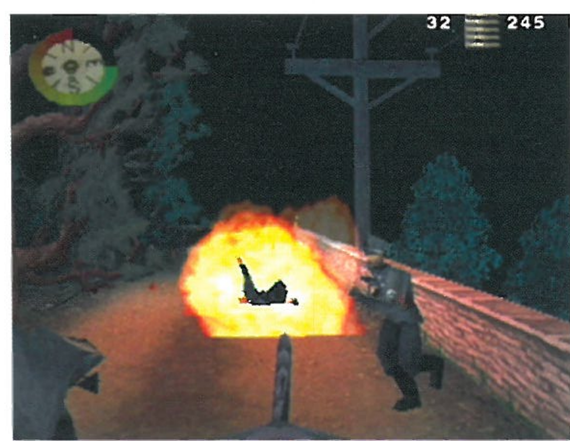
¡Aunque sea un nivel relativamente corto y fácil, es uno de los más divertidos! Justo al principio te están atacando, así que acaba con los guardias que tienes enfrente y después encárgate de sus amigos que están a tu derecha. Hay más centinelas entre los árboles y algo de munición en la esquina. La moto está justo a la izquierda (1), al principio de la carretera.

Montado al lado de tu camarada, mantén pulsado el botón de disparo y deja que las balas de la ametralladora rocíen el asfalto, limpiando la carretera de lado a lado. Puedes hacer volar por los aires las cajas y los barriles para acabar con los soldados que estén a su alrededor, con lo cual no te molestarán cuando los hayas dejado atrás. En el lugar donde la carretera está destruida (2), tu colega le meterá caña a la moto y saltaréis por encima.

En la primera rampa de lanzamiento (3), dispara a los pocos soldados que la protegen y recoge las mochilas médicas de la zona antes de colocar la bomba y volver corriendo hacia la moto. Aquí hay muy poca resistencia, de modo que seguramente no necesitarás los kits de primeros auxilios.

Gas a fondo hacia la segunda rampa de lanzamiento de bombas V1 (4). Mata a tantos soldados y oficiales como puedas. Continúa pulsando el botón de disparo a medida que avances; tranquilo que no te quedarás sin balas. Sigue disparando a las cajas, barriles y señales de dirección y después haz estallar la segunda rampa de lanzamiento. Te esperan más guardias y lo vas a pasar mal si no avanzas lentamente. Cuando hayas inutilizado la última parte del equipo de lanzamiento, súbete a la moto y dirígete hacia las afueras del pueblo. *¡Et voilá!*

Terminaremos con la amenaza nazi el próximo mes con la tercera parte de esta guía épica.



LEYENDA


Kit primeros auxilios


Rampa de lanzamiento



EL JUEGO DE ACCIÓN Y CONDUCCIÓN AMBIENTADO EN LOS SETENTA VUELVE CON ALGUNAS MISIONES BASTANTE DIFICILILLAS. ÉCHALE UN VISTAZO A LA PRIMERA PARTE QUE EMPIEZA EN LAS CALLES DE CHICAGO Y LA HABANA...

Driver 2: Back On The Streets

ESTÁTE AL LORO CON...

LA CONDUCCIÓN: Esta secuela contiene muchos más obstáculos que el primer juego.



Unos golpecitos a derecha o izquierda o un buen control del pad analógico es esencial a grandes velocidades. Utiliza el freno de pie y el de mano a la vez para paradas de emergencia, pero no gires o acabarás dando trompos. Si ves que se avecina un buen morrazo, frena al máximo para disminuir el daño.

LOS DELITOS: Robar coches, huir de la policía... el pan tuyo de cada día, vamos. Los delitos vienen a ti como moscas a la miel. Cuantos más delitos cometas, más se cabrearán los «maderos» y menos posibilidades tendrás de completar la misión. Pero incluso aunque optes por pasar inadvertido, tarde o temprano tendrás que mojarte y encargarte del «buga» para una huida, porque a veces no puedes evitarlo. Y, de todas formas, es más divertido así.

LAS CIUDADES: Date una vuelta por las ciudades, prueba los Juegos de Conducción o ambos, antes de meterte de cabeza en las misiones. Aprenderás qué callejones, atajos, señales visuales y coches debes emplear cuando te dediques al negocio de perseguir a mafiosos a lo largo y ancho de América.

CHICAGO

MISIÓN 1: VIGILANCIA ENCUBIERTA
Sigue la ruta indicada en el mapa para encontrarte con Jones en su coche.

MISIÓN 2: PERSIGUE AL TESTIGO
Aprovechando esos caballos extra de potencia, persigue al testigo que va en su coche. No es muy difícil; sólo tienes que abrir bien los ojos e ir con cuidado con los coches que giran al llegar a los cruces.

MISIÓN 3: PERSEGUIR AL TREN
El testigo está en el monorraíl, pero no te empeñes en seguir al tren; sólo sigue la ruta del mapa para llegar a la estación antes que él. Sube por las escaleras y descubrirás que el testigo es, en realidad, el psiquiatra de la radio Frasier Crane.

MISIÓN 4: SEGUIR A THE DROP
Empezarás en el aeródromo de Neiga. Pégate a The Drop utilizando tu medidor de proximidad: el truco consiste en no acercarse ni alejarse demasiado. Mantén siempre la flecha roja a la vista, deja que tuerza por las esquinas y luego acelera para acercarte a él cuando vaya por las rectas.



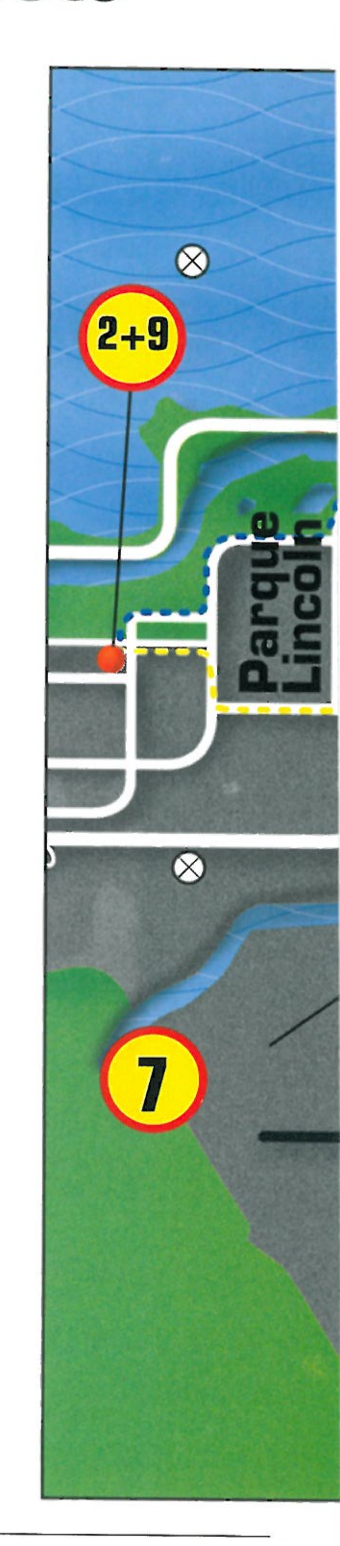
MISIÓN 5: HUÍDA A LA GUARIDA
Sal del coche inmediatamente (está fichado) y encuentra otro al lado de la autovía West-Side. No hace falta decir que se te pegarán al trasero un buen puñado de policías y deberás valerte de toda tu destreza al volante para sacártelos de encima. Cada vez que no haya moros en la costa, salta del coche (observa el indicador de delitos). Repite la operación hasta que estés a poca distancia de la guarida y puedas recorrer a pie el último tramo.

MISIÓN 6: SIGUE AL INTRUSO
¡La guarida no es tan segura después de todo! Después de recibir un buen puñetazo en las narices, prepárate para perseguir al tío de aspecto brasileño (es recomendable atajar por el césped que hay detrás de la iglesia inmediatamente después de salir del callejón). Ahora debes hacer añicos su coche haciendo que choque contra las paredes o contra los demás coches o bien superar el límite de tiempo. No te separes de él, estate al loro y vigila en los cruces. Es un poco escurridizo, pero se dirige a la isla de Goose. Si se presenta la oportunidad, cambia de coche para mantener la ventaja.

MISIÓN 7: EL POLÍGONO DE CAINE
Encuéntrate con Solomon Caine y escapa por los pelos de un balazo en la cabeza. Métete en tu coche y dirígete al sur a través de los barracones, evitando las furgonetas que intentan cortarte el paso (puedes pasar a través de los agujeros que dejan en la parte delantera) y llega hasta la carretera. Ahora, todo lo que tienes que hacer es evitar las barricadas de camiones y rápido. Es peliagudo y quizá tengas que intentarlo una vez y otra y otra y...

MISIÓN 8: CITA CON JONES
Conduce despacio y tranquilo, sin meterte en líos, hasta que llegues cerca de Jones. El lugar está plagado de polis de manera que tendrás que ir con cuidado al robar un coche. Sigue la ruta indicada en el mapa.

MISIÓN 9: ABANDONA CHICAGO
Un paseo tranquilo. Una conducción suave a través de los parques y los callejones te llevará tarde o temprano hasta la estación.




1+6
Embarcadero
FIN
Aeródromo de Neiga
4
3
Gold Coast
Centro ciudad
Parque Grant
Barrio chino
Distrito histórico de Praire Ava
Isla de Goose
5
8
Barrio griego
Barrio ucraniano
CIUDAD DE CHICAGO
LEYENDA
PUNTO DE INICIO RUTA
1
2 Véase texto
3
4 Véase texto
5
6 Véase texto
7
8
9 Véase texto

LA HABANA

Sigue a Lenny —que intenta dar esquinazo a Caine—, hasta La Habana de Castro, pero ten cuidado con los brasileños...

MISIÓN 10: SIGUE AL LÍDER

«Disminuye la velocidad, estás demasiado cerca/Lo estás perdiendo.» ¿Te suena?

MISIÓN 11: ENCÁRGATE DE LA ESCOLTA

Un nivel peliagudo. Mientras sigues a la furgoneta, encárgate de la escolta.



MISIÓN 12: LLEVA LOS EXPLOSIVOS AL GARAJE

No hay más que decir.

MISIÓN 13: DETÉN LA FURGONETA

Conduce por la autovía mientras ese loco va soltando explosivos desde la parte trasera de la furgoneta. Intenta mantenerte a la izquierda de la calzada: tendrás que lidiar con los coches que vendrán de cara, pero de otro modo una explosión demasiado cercana podría provocar que lo perdieras.

MISIÓN 14: ENCUENTRA LA PISTA

Choca contra los cuatro coches (véanse los puntos A, B, C y D del mapa). Después de patearte la ciudad podrás destrozar a A y B, y después podrás poner a prueba tus nervios con los conductores kamikazes C y D.

MISIÓN 15: HUIDA AL FERRY

Resulta más fácil si optas por pasar inadvertido, pero tarde o temprano tendrás a los polis pegados a tu trasero. Con todo, si ya has llegado hasta aquí, esta misión no debería suponerte demasiados problemas. Échale un vistazo al mapa para seguir la ruta más directa.



MISIÓN 16: HACIA LOS MUELLES

Ahora que ya estás al otro lado de la ciudad, sigue el mapa para llegar hasta los muelles. Para entrar en el túnel es más rápido (y mejor para quitarte de encima a tus perseguidores) salirte a mano derecha de la carretera antes de la única pared de ladrillos. Sigue por aquí, pega un giro de 180° con el freno de mano hacia la izquierda y entra mediante una secuencia de vídeo en el túnel. No vayas gas a fondo por aquí si no tienes ningún policía que te pise los talones, ya que puedes tener problemas si chocas. Cuando te acerques al último y sinuoso tramo (una de las partes más difíciles de conducción evasiva que hay en el juego) tendrás que agudizar todos los sentidos. También puedes optar por desembarazarte de tus perseguidores cerca del Capitolio y luego intentar llegar inadvertido hasta los muelles.

MISIÓN 17: DE VUELTA CON JONES

Ten cuidado de no acumular demasiados daños en el coche, ya que en esta ocasión tendrías que ser Houdini para cambiar de coche. Pilla el coche en los muelles y vuelve por la Ruta 16 hasta que llegues a la parte vieja de La Habana (donde se encuentra Jones). En estos momentos deberías estar sudando tinta con todos esos polis persiguiéndote. Cuando localices la entrada del túnel a tu derecha, mira a la izquierda, donde verás el coche de Jones. Frena en seco o eres hombre muerto.



MISIÓN 18: SIGUE A JERICHO

El mismo concepto de distanciarse/acercarse, pero un poco más difícil. Mira el mapa para ver la ruta que tienes que seguir.

MISIÓN 19: PERSIGUE A JERICHO

Para completar esta misión deberás tener unos reflejos rápidos y una determinación inquebrantable. Las esquinas son lugares especialmente peligrosos en los que puedes quedar atrapado por el tráfico. Intenta disminuir la velocidad en los giros de 90°, pero luego pisa a fondo en las rectas.

MISIÓN 20: HUIR DE LOS BRASILEÑOS

Otra variación del modo Survival. Una carrera a lo largo de la autovía combinada con cualquier callejón, parque o atajo que puedas tomar. Estás saliendo de La Habana y tienes a Jericho en tu poder: obviamente no te lo van a poner nada fácil. En el próximo número, la segunda parte de este trepidante juego.

LEYENDA

PUNTO DE INICIO	RUTA
10	Véase texto
11	Véase texto
12	Véase texto
13	••••••••••••
14	••••••••••••
15	••••••••••••
16	••••••••••••
17	Véase texto
18	••••••••••••
19	Véase texto
20	Véase texto

Calzada de San
FIN
Universidad
Cementerio de Colón
14


LA HABANA
Habana Este
15
13
ENDS
17
ENDS
16
Lázaro
La
Habana
Vieja
19
Ferry
El Vedado
10
11
12
B
13
18
A+C
Ensenada
de Atarés
D
17
Plaza de la
Revolución

HACEN FALTA AÑOS DE ENTRENAMIENTO, POR NO HABLAR DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL, PARA ALCANZAR EL NIVEL DEL SUPERESPÍA 007 JAMES BOND. A MENOS QUE TE APRENDAS DE MEMORIA ESTE DOCUMENTO CLASIFICADO COMO «TOP SECRET»...

El mundo nunca es suficiente

PRESTE ATENCIÓN 007...



He recopilado algunas notas de campo para usted, Bond. Éstas deberían serle de gran ayuda para encargarse de ese tipejo llamado Renard. Sus armas pequeñas están equipadas con un sistema de mira automático que se activa cuando un atacante aparece en su campo de visión y el punto de mira cambia de verde a rojo. También puede anular este sistema manualmente activando el modo Aim/Snipe R2. Familiarícese con el resto de los controles y recuerde que puede activar o desactivar cualquier objeto mediante el inventario.

Y también encontrará algunos planos de los lugares más complicados que deberá atravesar. Y James, tenga mucho cuidado.



EL MENSAJERO

Utiliza el disruptor VLF para pasar a través del detector de metales. Aleja al siguiente guardia de su puerta caminando alrededor de las columnas. Cruza la puerta, activa el interruptor del ascensor y encuentra el pasadizo de seguridad. Encárgate de las cuatro cámaras desplazándote de lado desde las esquinas y disparándolas. Destruye la cámara en el segundo pasadizo de seguridad y entra en la sección de los guardias. Sorprende a los dos guardias en la primera habitación y recoge el equipo que hay en el interior. Detén la alarma enseguida si se ha activado. Sigue por el pasadizo, dispara a los guardias y sube hasta el nivel Ático con el ascensor. Dispara al primer guardia y hazte con su arma. Acaba con el grupo de guardias y dirígete hacia la izquierda. Después, pasa por la primera puerta a la derecha (en la esquina curva). Liquida al guardia, endereza la pintura y despeja la sala de seguridad oculta. Hazte con la armadura y la escopeta y realiza un escáner de huellas dactilares en el frasco. Utiliza el láser para abrir la puerta, gira a la derecha y abre la última puerta. En la habitación de Lachaise, recoge el maletín y rompe el cristal de la ventana para escapar.

EL RESCATE DE KING

Ponte la armadura, dispara a los guardias y encárgate del francotirador que hay arriba. Utiliza la Ingalls con el resto de los guardias y sube por las escaleras. En el interior, ábrete camino por el estrecho pasadizo, recoge la armadura que hay a la derecha y baja por las escaleras. Recoge la armadura y destruye el barril para descubrir un atajo hacia la habitación. De nuevo en el exterior, escóndete en la alcoba cerca de la barricada, recoge la armadura y empieza a disparar. Acaba con el enemigo que lanza granadas desde arriba y sigue disparando. En el bar, desplázate a la derecha para cubrirte y dispara a los tres chicos malos. Sal de la habitación por la derecha. De nuevo fuera, acaba con los otros guardias mientras subes por las escaleras. Utiliza el garfio para colgarte del globo dirigido por la asesina.

UNA FRÍA ACOGIDA

Dispara a las tropas de tierra y acaba con los enemigos que están en los conductos antes de robar sus suministros. A continuación, utiliza el rifle de francotirador para acabar con el paracaidista y esquía por la pendiente hacia el interior del conducto. Acaba con el tipo y ve abajo a la derecha para repetir la operación. Recoge la munición de TMP y acaba con otro malvado esbirro. Métete de nuevo en el conducto, gira a la izquierda (no dispares), detente delante de Elektra y acaba con los enemigos que caminan por el conducto. Quédate al lado de Elektra, acaba con cualquier cosa que se mueva mientras recoges los objetos y dispara a los paracaidistas para terminar.

LA RULETA RUSA

Entra en la habitación de la izquierda para enterarte de cómo funciona el tema de las apuestas. Cuando te sientas seguro de ti mismo, ve hacia el vestíbulo principal y habla con la chica rubia para que su novio se ponga celoso. Aprovéchate de sus dudas para abrir la puerta de Zukovski. Habla con el hombre y consigue un vale de crédito. Utilízalo para entrar en la zona VIP. Aquí se manejan grandes cantidades, de manera que puedes apostar entre 5.000 y 10.000 dólares a la vez (recuerda doblar o repartir la apuesta cuando las cosas te vayan bien) para conseguir 100 de los grandes. Cuando termines, vuelve a la habitación de Robbie para que te dé el soplo.

VIGILANCIA NOCTURNA (Véase mapa a la derecha)

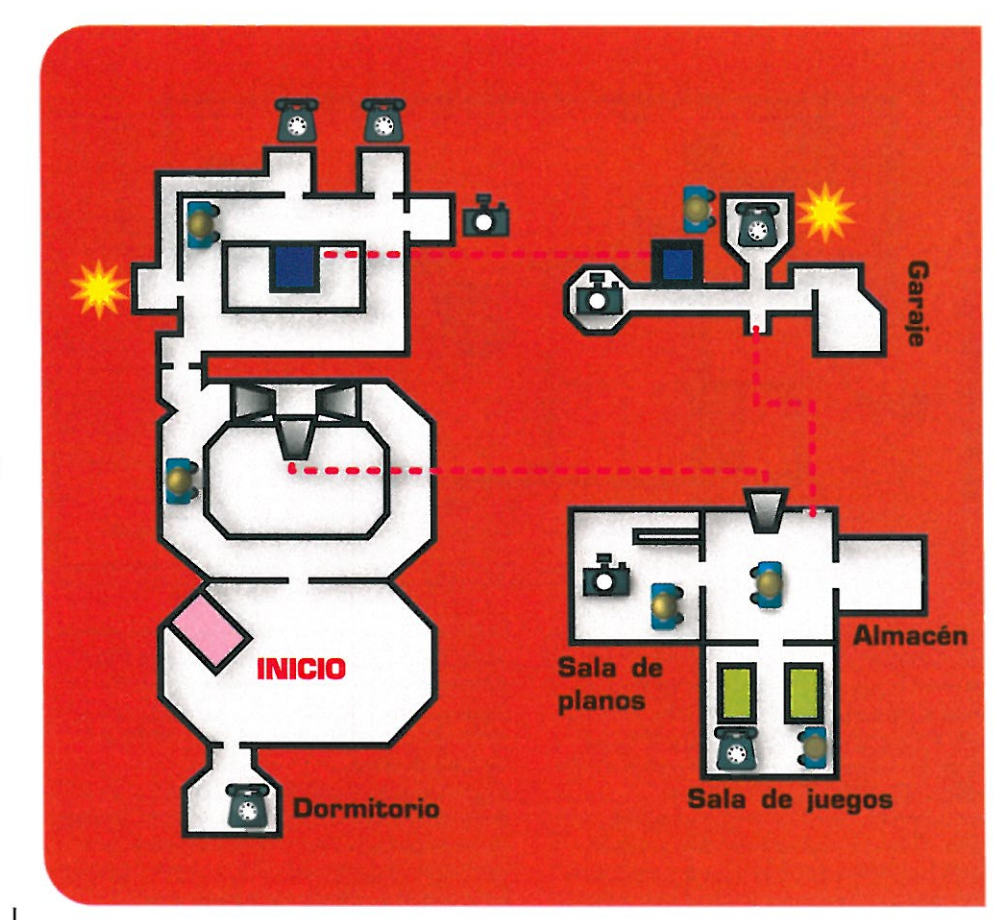
Utiliza el mapa para moverte por el complejo. Deja sin sentido a cualquier guardia que veas para pasar inadvertido o bien dedícate a rondar por ahí, pinchando teléfonos o llevando a cabo otras actividades típicas de los espías. Cuando termines, encuéntrate con Davidov en la sala principal fuera de la sala de juegos y después ábrete camino a tiros hasta el garaje.

MASCARADA



Ve recto por el pasadizo, enseña el pase de Arkov para entrar en el laboratorio y recoge la llave de seguridad. Vuelve sobre tus pasos y gira a la izquierda. Arrambla con los suministros de la habitación de la derecha antes de continuar. Ahora ponte las gafas de visión nocturna y dispara al interruptor de la luz. Escóndete detrás del barril cuando los guardias vengan a arreglar el sistema de iluminación, corre hacia la próxima puerta y ábrela con la tarjeta de seguridad. En la habitación principal, ve a la derecha y sigue por la esquina (después del técnico). Enseña el pase de Arkov para entrar por la primera puerta a la izquierda. Consigue la placa de radiación, vuelve al pasadizo y entra por la siguiente puerta. Baja por la rampa, muestra la placa al guardia para entrar en el laboratorio con los dos científicos. Dale al interruptor para abrir la puerta en la sala principal y vuelve por donde has venido para pasar a través de ella. Encuéntrate con la doctora Jones y empieza a disparar contra los guardias para protegerla (hay una armadura a la derecha). Cuando oigas que ella te dice «¡Ya lo tengo!» ve directo hacia Renard y la bomba (➔) antes de que se cierren las puertas. Date prisa para ver por donde huye y recoge la tarjeta de localización. Utiliza el garfio para balancearte en el montacargas y escapar.

VIGILANCIA NOCTURNA









CLAVES


Teléfono


Distracción


Guardia




Prueba fotográfica



PUNTO CRÍTICO

En el interior del Canal 1, elimina a los terroristas y entra en la sala de control para acabar con los secuestradores antes de que éstos empiecen a matar a inocentes. Dale al interruptor para quitar la energía del canal. Dirígete hacia el Canal 2 y recoge la armadura, el Defensor IAC (selecciónalo) y la munición del pequeño almacén que hay a la izquierda. Utiliza el pasadizo de enlace para llegar al Canal 2 y entra en la primera sala de la derecha. Dales su merecido a los tres terroristas y desactiva el canal. Dirígete hacia el Canal 3, arrasando dos almacenes por el camino hasta que te encuentres con Meyer. Mientras te arrastres, deslízate hasta la puerta de la sala de control y entra para desactivar el canal. Consigue los suministros en tu camino de retorno a la sala de control C. Elimina a los tres esbirros y entra en el conducto A. Sube por las escaleras, encuentra la alcoba (armadura) y llena de plomo a los malos. Ponte el visor nocturno y entra en el conducto disparando a la gente. Encuéntrate con la doctora Jones y quédate a su lado para defenderla. Encárgate de los malos hasta que ella diga «¡Lo conseguí!» y monta en el vehículo del conducto.

LA CIUDAD DE LAS PASARELAS

Protege a tus compañeros cubriéndote en la oficina y después desde el final de las escaleras. Cuando la zona esté limpia, sube por las escaleras para encontrar un helicóptero. Encárgate de los dos malos de la pasarela y cúbrete para disparar tres misiles al helicóptero. Corre hacia el coche para reabastecerte y ponte a cubierto de nuevo para disparar (es demasiado peligroso disparar en campo abierto). Repite lo mismo tantas veces como sea necesario hasta derribar al primer helicóptero, y después corre hacia el conducto (a la izquierda, cerca de la plataforma) para cruzarlo y llegar al interior. Dispara desde abajo y espera a que los enemigos vengan hacia ti. Baja y dispara a los esbirros restantes. No pierdas de vista la puerta de la izquierda y sube por las escaleras de enfrente para recoger una llave inglesa y armadura. Vuelve hacia la puerta y utilízala para llegar al exterior una vez más.
En el exterior, no pares de moverte. Hazte con la armadura que hay a la derecha y baja por las primeras escaleras para conseguir la pistola de bengalas. Vuelve a la pasarela y ve hacia la segunda cabaña (utiliza la llave inglesa para dejar escapar el gas debajo del helicóptero y pégale fuego con la pistola de bengalas).

EL RENEGADO

Dale rienda suelta al gatillo, pero no dispares a los civiles de la esquina. Elimina al francotirador tan pronto como sea posible. Haz lo mismo cuando dobles la esquina. Estate al loro con la puerta que hay a la derecha y, cuando la zona esté limpia, encuentra una armadura detrás de los cubos de basura. Pasa a través de la puerta con Koffler sereno. Baja por la escalera y en el metro, acaba con cuatro de los malos sin herir a ningún civil. Entra en el vagón de tren con el rifle de francotirador listo para una ejecución rápida.
Repite la misma operación en el segundo vagón (dos enemigos esta vez). No hay civiles en el siguiente vagón, así que elimina a los malos y destruye las cajas para obtener suministros. Allí dentro sólo hay dos malos y puedes atravesar el vagón con tranquilidad con sólo una ejecución antes de salir del tren. Encuéntrate con Bullion antes de que escape, después utiliza la carga de la mochila o el bolígrafo explosivo para abrir la puerta.
Corre por el pasadizo disparando y recogiendo la armadura de la habitación de la izquierda. Continúa hasta que llegues al corazón de la bomba. Ten cuidado con la emboscada posterior y destruye las placas para dejar a la vista el núcleo.
Ahora utiliza toda tu inteligencia para crear un cortocircuito en la bomba y vuelve a la plataforma del metro. Sube por las escaleras, persigue a Bullion y verás como te atrapan.

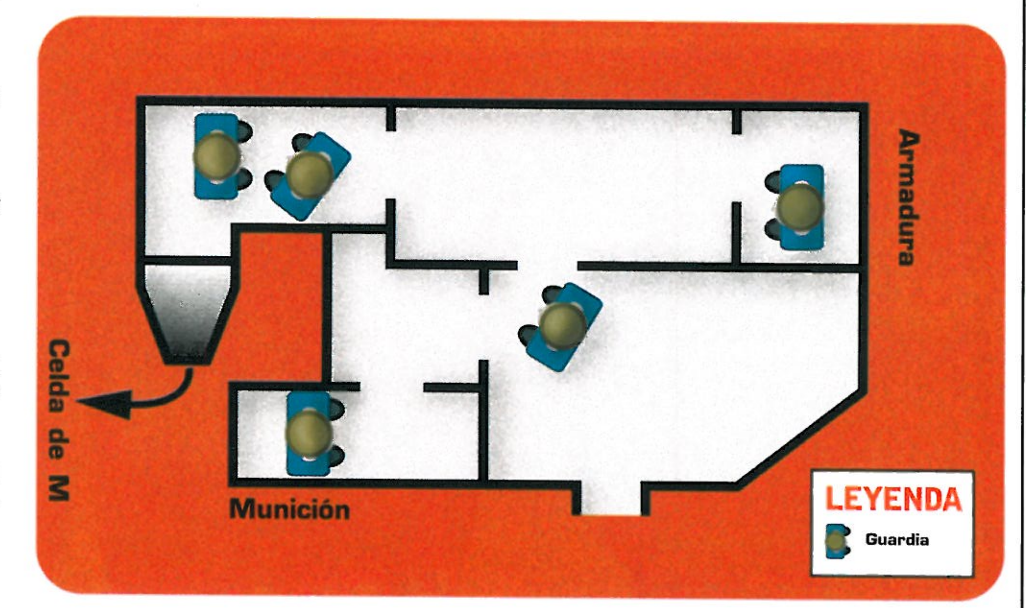
EL ÁNGEL CAÍDO

Olvídate de la silla y avanza con sigilo hacia la derecha para recoger armas y otros objetos en las seis celdas. Cuando te encuentres con un guardia, propínale un buen puñetazo y quítale su arma para nivelar un poco la situación. Despeja la zona y dirígete hacia la esquina derecha más alejada para continuar. Elimina a todos los guardias y sube por la escalera hasta llegar a la puerta del primer piso. Entra y sigue las baldosas a cuadros hasta llegar a las dos puertas cerradas que hay a la izquierda. Realiza un paso lateral a la derecha, para y acaba con el guardia y con Bullion (es un tío bastante duro de roer). Después, entra y recoge los suministros y la llave de Bullion.
Ahora, dirígete de vuelta a la escalera y sube hasta la puerta del segundo piso. Utiliza la llave para entrar y el mapa para limpiar todo el nivel. Verás a M. Consigue la tarjeta y ábrete camino hasta el primer piso (cerca del lugar en el que falleció Bullion). Utiliza la tarjeta para abrir las dos puertas y recoge el bolígrafo explosivo del bolso de mano de M, así como la Ingalls y la munición. Vuelve hacia donde está M y utiliza el bolígrafo para liberarla. Colócate en las escaleras para ver a los guardias a medida que llegan para detener a M. Cuando hayas introducido el código de acceso, hazte con los suministros de la celda de M y vuelve a la escalera principal. Dirígete hacia el piso superior y entra en la sala para encontrarte con Elektra y Gabor. Acaba con los guardias que entren y sigue a Elektra para conseguir armadura (la necesitarás). Utiliza tus armas para acabar con Gabor y hacer que deje de dispararte, aunque el único modo de eliminarle de verdad es recoger las bombas que te lanza y devolvérselas. Cuando esté muerto, recoge su tarjeta y utilízala para seguir a Elektra. Acaba con ella.

FUGA EN EL REACTOR

En el cruce en forma de T, gira 180° hacia la derecha y despeja todas las habitaciones hasta llegar al pequeño pasadizo para encontrarte con Belgique, unos suministros y la llave de la sala de control. Acaba con todos los que te encuentres hasta llegar de nuevo al cruce en forma de T y gira a la izquierda. Utiliza la llave para pasar a través de la puerta. Dispara al extintor para acabar con los dos marinos y gira por tercera vez (a la derecha). Recoge los objetos y continúa.
Desciende por la escotilla y destruye las cajas para conseguir la armadura. Dale al interruptor que tienes detrás para acceder a los conductos de ventilación y deslízate por él. Oirás la risa del perturbado Renard: cruza las salidas de vapor mientras acabas con sus esbirros. Destruye las cajas que hay al final y hazte con la armadura y la munición. Después activa el detector de radiación cuando te acerques a la sala clave. Abre la puerta y acaba con unos cuantos enemigos más (ten cuidado con el nivel de radiación). Ahora deberás actuar con precisión de cirujano, así que utiliza el Defender o la escopeta para despejar el camino a medida que avances.
Cuando hayas terminado, persigue a Renard hasta la habitación del plutonio y acaba con los malos. Destruye los paneles del núcleo con tu arma más potente, pero ten cuidado con los francotiradores. Cuando hayas acabado, entra en la sala del misil para ver el final de Renard y hacerte con su llave.
Regresa por donde has venido y libera a la doctora Jones de su celda. Vuelve sobre tus pasos para escapar.

EL ÁNGEL CAÍDO: NIVEL DE LA CELDA DE M





EL MES QUE VIENE

■ LAS MEJORES GUÍAS *TOP SECRET* OFICIALES DE **LOS NIVELES FINALES DE *MOH UNDERGROUND*, *DRIVER 2* Y LA GUÍA DE *WWF SMACKDOWN 2***

■ Y ADEMÁS, MÁS TRUCOS Y CONSEJOS PARA... **APRENDER A CONDUCIR COMO BOND EN *007 RACING*, PONERTE EN LA PIEL DEL «TIGRE» EN *TIGER WOODS PGA TOUR* Y DOMINAR LA LOCURA MULTIJUGADOR DE *CRASH BASH***

GANADORES

• Ganadores concurso DVD *Gladiator*

1.- **Oscar Cabello Barrera**
Málaga

2.- **Arturo Jiménez Sánchez**
Málaga

3.- **Miguel Ángel Plaza de Juan**
Salamanca

4.- **Jon Benat Sánchez**
Bilbao

5.- **Jacobo Aldariz Couto**
A Coruña

6.- **Avelino Santana Pérez**
Telde (Las Palmas de Gran Canarias)

7.- **Mª Carmen Merchán Crespo**
Almendralejo (Badajoz)

8.- **Alberto Jimeno García**
Las Arenas (Vizcaya)

9.- **Bernardo Fernández Sánchez**
Pola de Laviana (Asturias)

10.- **Jesús Lupiáñez**
Córdoba

11.- **Manel Calpe Martínez**
Barcelona

12.- **Jonathan Cabada Juez**
Cunit (Tarragona)

13.- **José Manuel Sánchez Mora**
Cornellá del Llobregat (Barcelona)

14.- **Sonia Marimón Pérez**
Barcelona

15.- **Mª Granada Martín**
Madrid

• Ganadores concurso DVD *Espartaco*

1.- **Miguel Ángel Moya Cordero**
Zaragoza

2.- **Imanol Rayo**
Arbizu (Navarra)

3.- **Nacho Suárez**
Madrid

4.- **David Fráculis Moreira**
Moreda de Aller (Asturias)

5.- **Miguel Marqués Morós**
Altura (Castellón)

6.- **José Luis Martínez Manglano**
Alcalá de Henares (Madrid)

7.- **Rafael Díaz Molina**
Jaén

8.- **Salvador Espín Bernabé**
El Esparragal (Murcia)

9.- **José Luis Hernández Ruíz**
Sabadell (Barcelona)

10.- **Iván Darío Dou Rodríguez**
Taco – La Laguna (Santa Cruz de Tenerife)

11.- **Manuel García Hita**
Carcaixent (Valencia)

12.- **Marcos Castro Rodríguez**
Vigo

13.- **Verónica Dayan Souto**
Burela (Lugo)

14.- **Félix Clemente López**
Garrucha (Almería)

15.- **Francisco Gracía Martí**
Alicante

• GANADORES *TELEÑECOS, UNA AVENTURA MONSTRUOSA*

1.- **José A, Cuervas**
Ódena (Barcelona)

2.- **Pedro Lliteras Mañosa**
Palma de Mallorca (Baleares)

3.- **Iván Murillo Expósito**
Móstoles (Madrid)

4.- **Adrián Iglesias Gómez**
Dodro (A Coruña)

5.- **Daniel Estremo Vergara**
Viana de Cega (Valladolid)

6.- **Samuel Barreda Aguilar**
Quintanadueñas (Burgos)

7.- **Oscar David Ruíz Martínez**
Elda (Alicante)

8.- **José Víctor Martínez**
Puente Tocinos (Murcia)

9.- **Salvador Pastor Vicens**
Jávea (Alicante)

10.- **Jaume Rubio**
Roquetas-Sant Pere de Ribes (Barcelona)

11.- **Gonzalo del Campo Ladrero**
Huelva

12.- **Manuel Peña Carrasco**
Urda (Toledo)

13.- **Jorge Argelaga Escursa**
Barcelona

14.- **Susi Rey Cabarcos Villar**
Santiago de Compostela

15.- **Ludovic Pais Nogal**
Valdemingómez (Madrid)

16.- **Mª Luisa Nogales Moreno**
Frenegal de la Sierra (Badajoz)

17.- **Juan García Domingo**
Figueroles (Castellón)

18.- **Antonio Luis García Alcaraz**
Aledo (Murcia)

19.- **Álvaro Martínez ortés**
Etxebarri (Vizcaya)

20.- **Alberto Hoscos San Segundo**
Coslada (Madrid)

• GANADORES CONCURSO *DINO CRISIS 2*

1.- **Daniel Cobo González**
Málaga

2.- **Juan Fernández Gómez**
Miajadas (Cáceres)

3.- **Juan Naranjo García**
Madrid

4.- **Manolo García Montero**
Palma de Mallorca (Baleares)

5.- **Félix Hortelano García**
Pinto (Madrid)

6.- **Hilario García Serrano**
Montornès de Vallès (Barcelona)

7.- **Pedro Hernández Domínguez**
Mérida (Badajoz)

8.- **Jordi Rodríguez Oliver**
Vilafranca del Penedès (Barcelona)

9.- **Lorenzo Rodríguez de Arellano Ortega**
Porzuna (Ciudad Real)

10.- **José María Valle Martín**
Valladolid

11.- **Ezequiel Gauna**
Valladolid

12.- **José Luis Maldonado Comino**
Huesca

13.- **Miguel Ángel Izquierdo Duque**
Andújar (Jaén)

14.- **Jorge Argelaga Escursa**
Barcelona

15.- **María Moral Alós**
Tavernes Blanques (Valencia)

16.- **Vianney Pantiga Fernández**
Gijón (Asturias)

17.- **Ramón Morera Ortega**
San Vicente de Alcántara (Badajoz)

18.- **Pablo Leconte Baña**
San Juan (Alicante)

19.- **Pablo García de Blas**
Talavera de la Reina (Toledo)

20.- **Xavier Yánez Zufia**
Lleida





Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido
Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

A GRANDES JUEGOS, GRANDES PREGUNTAS

¡Qué tal! De primeras y sin peloteo, me encanta vuestra revista y la sigo desde el número 37. Bueno, ahí van mis preguntas:

1. Tengo una partida buenísima de *GT2* y no me carga, pero aparece en el menú de la tarjeta de memoria. ¿Sabéis por qué no me carga?
2. Desde el mes de junio tengo reservado el juego *FFIX*. El encargado de la tienda me ha dicho que ha salido en febrero. ¿Es cierto?
3. ¿Sabéis si saldrá *Resident Evil 4* para PSX?

Bueno, ya está. Espero que me solucionéis, por favor, la primera pregunta. ¡Ah, se me olvidaba! No tengo chip en mi consola, pero si sacáis esta respuesta aceptaré con mucho gusto algún obsequio. Adiós, y que la fuerza os acompañe.

Sergio Porras Cantero
Madrid

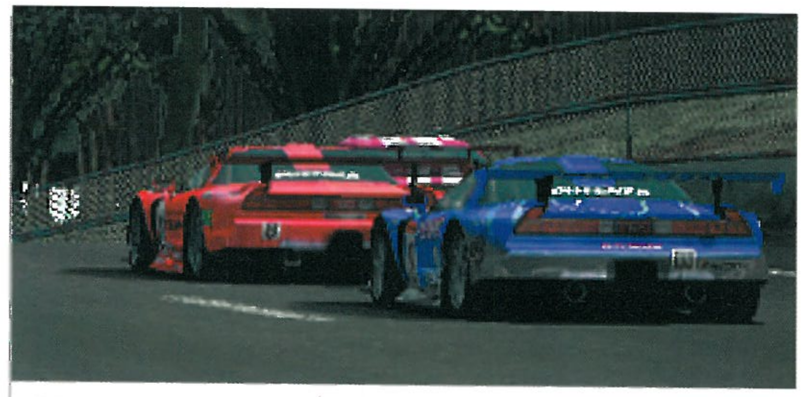
Empezamos bien: apenas 15 números comprándonos y sin peloteo. Hemos visto lectores más aplicados, la verdad...
1. Si la tarjeta es de las que comprimen los datos para ofrecer más capacidad, lo más probable es que se te haya chafado la partida. Si no, asegúrate de que el juego y los datos no proceden de zonas distintas (por ejemplo, una partida NTSC y un juego PAL). O prueba a poner la tarjeta en remojo durante tres noches, cúbrela con pellejo de directora de *PSMag* y canta el «*Pérdida*» de Los Panchos a ver qué ocurre. Esto último es broma, aunque quién sabe...
2. Pues sí, está *ya* a la venta, tras ocho meses de espera. ¿Esto es lo que entendéis por *embarazo psicológico*?
3. Casi seguro que no. Apostaríamos los pulgares a que *Gun Survivor* fue el último *Resident* para PSX (además del más raro, feo y cutre de toda la serie, sí).
En cuando a lo del obsequio... ¡Claro, cómo no! ¿Qué es lo que quieres? Lo normal es premiar con un Skyline GT a las cartas que «nos permitimos publicar», pero si prefieres cualquier otra cosa (un avión, una isla, una estación orbital, un poco de gasolina...) nos lo comentas, que no hay problema. ¿Qué dices, te vamos mandando el coche? Ah...

VELOCIDAD, NECESITO VELOCIDAD

Hola, gente de *PSMag*. Acabo de comprarme una PlayStation2, y cuando he dejado de alucinar con las posibilidades y la potencia de la máquina me he hecho la siguiente pregunta: ¿va a salir algún *Need for Speed* para la Play2? Lo digo porque es mi serie favorita de juegos en PC, y un *NFS* en PS2 sería la bomba. Por favor, si sabéis algo decídmelo, porque en cuanto salga me voy a la tienda a comprarlo. Un saludo.

Luis Pérez Mompeán
Alcalá de Henares (Madrid)
luipermom@hotmail.com

Te lo diríamos, pero... no lo sabemos. ¡Qué borricos! De todas formas, con lo emocionados que andan en Electronic Arts con PS2, lo mejor que puedes hacer es ir pensando en comprar una buena hucha. O guardar el dinero de la hucha y empezar a ahorrar para el juego, que es mucho más práctico. Tómatelo con calma, ¿eh? En cuanto haya algo para PS2 parecido al *NFS Porsche 2000* de PC, te lo haremos saber.



PRIMERIZO DESPISTADO

Hola, os felicito por vuestra revista, yo diría que es la mejor de PlayStation. Me compré la PS2 a finales de diciembre, y hace poco me enteré de que han bajado de precio la PS2. Ahí van mis preguntas:

1. ¿Es verdad que desde el 1 de enero de 2001 la PS2 cuesta 59.000 ptas. y encima te viene con la tarjeta de memoria, un juego *Virtua Tennis* y el DVD de *Torrente*? (si es verdad me voy a enfadar...)
2. Yo tengo *RRV* y, la verdad, no me impresiona mucho. Me parece que los gráficos de este juego son los mismos que tiene PlayStation.
3. ¿Sería una buena compra *The Bouncer*?
4. ¿La tapa que tiene por detrás la PS2 es para el disco duro o para el módem?
5. ¿Creéis que la PS2 no triunfará? Decíais en el número 49 que, como es tan difícil de programar, los desarrolladores se echaban atrás y abandonaban el proyecto.
6. En resumen, ¿me tendría que arrepentir de haberme comprado la PS2?

Gracias y hasta otra.
PD: es mi primer e-mail.

Toni
Internet

Vamos allá, que parece que andas algo perdido:
1. Jaaa, jaa, ja... ¿Pero quién te ha tomado el pelo de esa manera, hombre? No nos reíamos tanto desde que probamos el aparato de masajes eléctricos de Teletienda. PS2 acabará bajando de precio algún día, y hasta es posible que veamos una conversión de *Virtua Tennis*, ahora que Sega se ha decidido a hacer juegos para otras consolas. ¿59.900 ptas.? Sería estupendo, ojalá. Lo de la tarjeta de memoria lo vemos algo más difícil, pero es que lo de *Torrente*... Vaya, estarás de acuerdo en que no pega mucho con la imagen de vanguardia de PS2, ¿verdad? Ja, ja. ¿Por qué no nos hacéis más preguntas de éstas?
2. Sí, nosotros también esperábamos algo más espectacular, pero al menos es divertido. ¡Queremos una sexta parte, ya!
3. Hmm... no sabríamos decirte, porque aunque tiene muy buena pinta, la acogida en Japón ha sido decepcionante. Ya habrá tiempo de destriparlo cuando salga por aquí.
4. Para el disco duro. El módem se conectará vía USB, probablemente.
5. ¿Cómo vamos a creer eso? ¿No sabes lo que le está costando a Sony dar abasto con la demanda? La PS2 está volando de los escaparates, aunque sólo sea por lo del DVD. Cuando baje de precio seguirá reproduciendo DVD, tendrá los juegazos que se merece y nadie querrá perderse «el cacharro con el que se pueden ver las nuevas pelícu-

las de disco». Y a ver quién es el desarrollador que se permite pasar por alto a la máquina más popular del momento entonces...
6. Bueno, sólo tú puedes saber hasta qué punto estás feliz con la forma en que inviertes tu dinero. ¿Colma PS2 tus expectativas? ¿La tienes sólo de adorno? Hay opiniones para todos los gustos, pero seguro que te alivia saber que sigue costando lo mismo...
PD: ¿De verdad? Pensábamos que ya no quedaba nadie por descubrir el correo electrónico. No ha estado nada mal para ser el primero, enhorabuena. O sea, que gracias por acordarte de nosotros en tu primera vez. Que te has portado, vaya... ¡y dejad de pensar en eso, pervertidos!



MÁS BLANDOS QUE EL PAN DE MOLDE

¿Qué tal, redactores y demás de la mejor revista del mercado (no sólo de videojuegos)? Me llamo Luis. Soy uno de los fieles que os sigue desde el número uno, erais y seguís siendo los mejores (aunque hay que decir que últimamente la calidad ha bajado un poquito, sobre todo en las demos, ¿eh?). A ver si tenéis un poco de tiempo y me contestáis a unas preguntitas:
1. ¿Para cuándo *Final Fantasy IX*? ¿Será realmente bueno o será como *FFVIII*? Quiero decir, *FFVIII* es un gran juego, pero digáis lo que digáis vosotros, *FFVII* es infinitamente superior a su continuación en todo (excepto en gráficos, claro). Y que conste que no soy el único que piensa así.
2. Soy un fanático de *Wipeout* y de su música. ¿Hay noticias de *Wipeout Fusion*? ¿Se sabe algo de la banda sonora? Espero que vuelvan a contar con los Chemical Brothers. ¿Habrá alguna última entrega para PSX?
3. ¿Y una bajadita en el precio de la PS2 próximamente?
4. ¿No os habéis vuelto un poco blandos con las puntuaciones? Vuestra revista madre británica es bastante más severa con los juegos. Aunque comparándolas con la competencia, cuya escala de puntuación va de 80 a 98, sois «los más duros».
Bueno, la próxima carta será más larga y os escribiré con tiempo.
¡Hasta otra!
Torkiniv
Internet

Casi lo bordas, pequeño, pero lo has echado a perder con eso de que las demos —y eso que no nos cansamos de repetir que no dependen de nosotros— son cada vez peores. ¿Cuánto más crees que puede caber en un CD? ¿Y de cuántos juegos importantes crees que nos hemos olvidado? Más, más, más... Siempre queréis más, demonios.
1. ¿Aún no lo tienes? Pues léete *ipso facto* la *review* que publicamos en este número. En cuanto a lo de que *FFVII* es «infinitamente superior» al *VIII*... no podemos estar de acuerdo. Tal vez sea «algo más puro», pero el infinito es mucho más grande y está mucho más lejos de lo que imaginas.
2. Aquí adoramos esa serie, especialmente *WO2097* y *Wip3out*. De *WO Fusion* se sabe que Designers Republic (los responsables del *look* tecno-manga-futurista de todos los *WO* hasta ahora) dejan paso a Good Technology, una empresa especializada en el diseño de páginas Web que no sabemos cómo funcionará en PS2. Nos gustan los Chemical, y esperamos que vuelva Prodigy, pero sobre todo nos negamos a analizar la próxima entrega si no incluye un remix hecho por Los Del Río del «Hoy voy a salir, a por ti...»
3. Sí, por favor. Gracias. ¿A cuánto nos la dejas ahora, entonces?
4. ¿Blandos? ¿Nosotros? ¡Ja! Échale un vistazo al número anterior, si no quieres que te rompamos las piernas: tres doses, un tres, un cuatro... hemos introducido los datos en el Emotion Engine y el resultado es una media de 5,6. Así que blandos, ¿eh? ¿Quieres que te soltemos a la directora?

POR EL INTERÉS TE QUIERO ANDRESA

Hola. Mi novio lleva todo el día llamándome para que le busque una cosa en Internet y, como no lo he encontrado, os escribo para ver si me podéis ayudar. Además, creo que se va a volver loco si no lo saca, lleva siete horas atascado con el *Final Fantasy VIII* y creo que va a tirar la consola por la ventana, así que espero que me ayudéis y a ser posible que sea rápido. El problema es que no sabe dónde está la tumba del rey sin nombre al noroeste de Galdabia.
Bueno, muchas gracias.
Eva María
Internet

Vaya hombre, muy bonito. A ver si lo hemos entendido bien: tu novio se pasa la vida jugando con la consola, se acuerda de ti cuando le conviene y encima amenaza con liquidar a la Play si no le arreglas la papeleta. Tú vienes y nos das la paliza; y nosotros... ¿qué hacemos nosotros? ¿Te damos la solución? ¿Llamamos a la *Asociación Pro-Derechos de la Mujer*? Probablemente ni siquiera te deje leer la revista, así que olvídalo (si es que estás leyendo esto).

YO SOY AQUÉL

Hola gente de *PSMag*. Soy yo de nuevo, el del número 49, aunque con la cantidad de cartas y *e-mails* que recibiréis no os acordareis de mí. Bueno, el caso es que voy a preguntar un ratillo, a ver si me respondéis:
1. En el análisis que hacéis de *Legend of Dragoon* lo comparáis con el *Final VIII*, pero no mencionáis nada del *IX*.
2. Estoy dudando en comprarme la PS2 o esperar a ver la GameCube y la X-Box. ¿Qué haríais vosotros?
3. ¿Cuál es el juego peor puntuado?
4. ¿Habrá un *Crash* para la PS2?
5. Sobre la sección *Otros límites* creo que está bien, ya que dos páginas apenas son nada.
6. Me hizo mucha «ilu» que me publicárais el mensaje anterior.
7. No me creo lo de la directora, si hacéis una foto del equipo no la pongáis y listo.
8. De mayor quiero ser redactor de *PSMag*, juegas todo el día y encima te pagan por ello.
Se despide el único fan de Carlos Robles.
Alberto
Internet

Claro que nos acordamos de ti, claro... ¡Así que eres repetido! ¿Cómo te atreves? Con la cantidad de gente que quiere salir aquí, debería darte vergüenza. Ya nos encargaremos de que no se repita...
1. Es que aún no había salido, hombre.
2. Cómpratela o «espératela», tú mismo.
3. ¿Pero qué clase de pregunta es ésa? ¿El que ha llevado la nota más baja o en el que nos hemos equivocado más? Hay demasiados. En cualquier caso, no sabríamos cuál escoger.



4. Por supuesto, ¿cómo puedes dudarlo? Sería imperdonable que se olvidaran de *Crash*. Sabemos que se está programando un *Crash* para PS2, pero no tenemos más datos por el momento.
5. ¿Perdón? ¿Te parecen muchas, pocas...? Otra pregunta como ésta y pasamos al siguiente, ¿eh?
6. Bueno, una no-pregunta. Eres una caja de sorpresas, ¿lo sabías?
7. Está bien, nos habéis pillado. Nuestra directora es un sol, una belleza, una persona marav... ¿qué? ¿qué he dicho? ¿es por lo de persona? No... NO... ¡NOO, LA PIERNA NOOO...!
8. Ya, claro. Aquí todos queríamos ser *vigilantes de la playa* hasta que Pamela nos dio calabazas y... aquí estamos.
¡Vaya! ¿Fan de Carlos? Ah, claro... ja, ja. ¡Eoooo, Carlos! No cuela, ¿eh? Te hemos descubierto. Así que mandando cartitas desde el Tíbet con falsos seudónimos, ¿no? No, si ya lo decíamos un poco más arriba: debería darte vergüenza...

TIROTEOS VARIOS

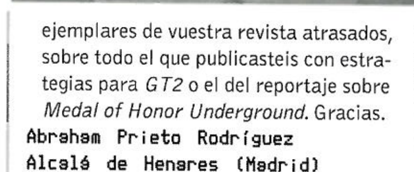
¡Hoooola! Soy Javi, de l'Hospitalet de Llobregat. Tengo una PSX y una PlayStation2, y me gustaría que me contestarais a estas preguntas:
1. ¿Cómo que Microsoft ha cedido los derechos de *Age of Empires 2*?
2. ¿Es verdad que *Unreal Tournament* se ralentizará por momentos?
3. ¿Cuándo sacarán *Code: Veronica* y *Biohazard 3*?
4. Tanto que decía Oddworld Inhabitants de lo que se podía hacer en PS2, ¿por qué ha cambiado su juego a otra consola y en exclusiva?
5. ¿*Quake III*, *Red Faction* y *Half-life*, para cuándo? ¿Serán tan buenos como dicen?
6. ¿Y *Final Fantasy X* y *XI*? (son alucinantes)
7. ¿Se pueden ver las fotos de mi cámara digital en PS2? (se conecta al puerto USB)
Gracias por contestar a mi carta.

Javier Flores
L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Bueeeno, al tema:
1. Anda, ¿y cómo que no? Microsoft puede hacer lo que quiera con sus derechos, hombre, por eso son suyos. Si tú tuvieras derechos... nada, olvídalo.
2. Ah, puede que sí. Y puede que no. Para eso están las *reviews*, para que sepas cómo quedan los juegos cuando los programadores deciden que ya han tenido bastante. Si supieras lo que cambia una beta de un mes para otro...
3. Bueno, ambos han salido ya, ¿no? A ver, uno en Dreamcast y el otro... ¿Cómo? ¿En PS2, dices? No deberían tardar mucho.
4. Sus razones tendrán, ¿no? Puede que puramente económicas...
5. Más *shooters*, a ver: en menos de un año deberías poder jugar con cualquiera de ellos. ¿Que si son buenos? *Half-life* tiene todos los números para ser una auténtica preciosidad, y *Red Faction* podría salirnos tranquilamente «Miss Venezuela». Pero *Quake III* va a necesitar una buena capa de maquillaje, si quiere seguir manteniendo el tipo.
6. Son una monada, sí. Pero espérate, no empieces a morderte las uñas todavía.
7. Por ahora, no. Tu cámara necesitaría el software correspondiente para gestionar las fotos en PS2, aunque no sabemos si Sony va a licenciar estos *asuntos de la periferia* a otras compañías. Ya se verá.

¡MÁS MADERA, ES LA GUERRA!

Un saludo. Para empezar, me llamo Abraham, tengo 16 años y soy de Alcalá de Henares. Tengo la pequeña PSOne desde sus primeros días, pero ya me he integrado por completo al mundo PSX. Ahí están mis preguntas de novato:
1. He visto que va a salir una pequeña pantalla portátil para PSOne. ¿Es eso cierto?
2. ¿Qué *shooters* en primera persona me recomendáis?
3. Me han comentado que los únicos juegos de estrategia para PSX son los de la serie *C&C, Red Alert* y *Red Alert: Retaliation*. Si es así, ¿valen la pena?
4. En mi opinión, los *Medal of Honor* están tan bien hechos y son tan detallados y reales que se merecen una tercera parte. ¿Sabéis algo? ¿Será para PS2?
5. *Alien Resurrección* es fabuloso, pero imposible. El nivel fácil es decepcionante y complicado. Ése es el único error del juego. ¿Hay algún truco para conseguir munición ilimitada?
6. Espero que PS2 no hunda a la gris. ¿Cuánto tiempo se prevé que continúen lanzando juegos?
PD: me gustaría saber cómo conseguir ejemplares de vuestra revista atrasados, sobre todo el que publicasteis con estrategias para *GT2* o el del reportaje sobre *Medal of Honor Underground*. Gracias.



Abraham Prieto Rodríguez
Alcalá de Henares (Madrid)

Seas bienvenido, pues. La comunidad PSX/PSOne te recuerda que puedes ofrecer tus donativos no-voluntarios llamando al 906...
1. Claro que sí, ¿no leíste nuestro último número? Aquélla era de una compañía independiente, y no sabemos si acabará llegando a España. Pero sí es seguro que Sony sacará su propia versión la próxima (ya muy próxima) primavera.
2. Los dos *Medal of Honor, Alien Resurrection, Disruptor* y *Alien Trilogy*. No hagas caso de lo que digan por ahí, estos últimos siguen siendo geniales.
3. Bueno, alguno más sí que hay: *Allied General, KKND: Crossfire, Warcraft 2, Warhammer*... nos quedamos con *Warcraft 2*, por decir algo. Pero es evidente que a la Play no se le da muy bien esto de la estrategia.
4. Estamos de acuerdo. STOP. No sabemos nada. STOP. Nos obligan a cambiar de frecuencia... STOP.
5. Ah, qué tramposo. En fin: en el menú de opciones pulsa Círculo, Izquierda, Derecha, Círculo, Arriba y... un último botón que no te vamos a decir, para que al menos te esfuerces un poco. De nada, je, je.
6. Pues las expectativas eran muy optimistas (en torno a un par de años), pero está claro que todo el mundo quiere subirse al carro de PS2. Renovarse o morir... confiamos en que aguante un mínimo de un año. El tiempo dirá, y nosotros callamos.
PD: No hay problema: marca el 93 2541258 y síguelas la corriente...



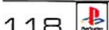
ESTRENO WEB

Hola, *PlayStation Magazine*. Me llamo Víctor Hugo, tengo 14 años y quería felicitarlos por la magnífica revista que hacen. Les quería contar también que hice una página Web que quisiera que vean y me den su opinión sobre ella. También me dirijo a los lectores de la revista si la quieren visitar. Se trata de trucos y otras secciones como emuladores, novedades, biografías y *e-mail* gratis. Bueno basta de parloteo, les doy la dirección: mktrucos.freeservers.com. Espero que la visiten y les guste. Bueno me despido, hasta luego.

Víctor Hugo
Internet

Mola cantidad, pero... no os acostumbréis a enviarnos este tipo de cartas. Hacer publicidad gratis de otras fuentes de información es contraproducente, entendedlo... ¡Era broma! Podéis abandonarnos cuando queráis (después, no vengáis llorando por lo cutre que es nuestra competencia).





*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

¿A ALGUIEN LE APETECE CONVERTIRSE EN MILLONARIO, FUTBOLISTA, CAZAMOMIAS U... OVEJA?





Se viven momentos tensos en el Camp Nou: el AC Milan se enfrenta al Barça. Es un juego con dos partes, dos equipos, pero sólo una pelota

UEFA Champions League 2000/2001
MTV Sports Pure Ride
Who Wants To Be A Millionaire?
Alex Ferguson's Player Manager 2001
The Mummy
WWF Smackdown 2
Moto Racer World Tour
Sheep
3, 2, 1... A pitufar

PARA UTILIZAR EL DISCO 66

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← and →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

UEFA Champions League 2000/2001

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Simulador de fútbol
PROGRAMA	Demo Jugable

Con una mezcla de acción arcade y simulación, *UEFA Champions League 2000/2001* es el juego que todo futbolero que se precie querría tener. Nuestra demo consta de un partido de cinco minutos entre el Barça y el AC Milan en el Camp Nou. Para probarlo, selecciona al equipo, elige la táctica y a jugar se ha dicho.

Controles

Sin el balón

⊗	Entrada
⊡	Entrada en plancha
L1	Acelerón
R1	Cambiar jugador

Con el balón

⊗	Pase raso
⊡	Pase elevado
△	Pase en profundidad
◎	Trallazo
L1	Enviar el balón hacia delante
R2	Chutar (mantener apretado para conseguir una distancia mayor)

Con el balón en el aire

⊗	Pase de cabeza
⊡	Cabecear a puerta
◎	Volea

Portero

⊗(pulsar)	Pase raso con las manos
⊗(apretar)	Lanzar/chutar el balón
◎	Dejar el balón a los pies

Características adicionales

En la versión completa del juego, puedes competir en la Liga de Campeones con cualquiera de los equipos del torneo este año, incluidos los últimos fichajes, indumentaria e insignias. También incluye la opción de editor de equipos, con la que podrás crear el *dream team* de tus sueños (valga la redundancia).

Más información

Échale un vistazo al reportaje especial sobre fútbol que te ofrecimos en *PSMag 48*.







¿Te apetecen unos nevados?. Prueba a subirte encima de tu tabla y simular que tocas la guitarra. A ver qué pasa

MTV Sports Pure Ride



■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de *snowboard*
■ PROGRAMA	Demo Jugable

La última entrega de la serie *MTV Sports* es un juego de *snowboard.* En esta demo puedes probar el modo Freeride en Estados Unidos y elegir entre dos personajes y tres tablas para enfrentarte a dos misiones heladas (recoger uno de los dos iconos y deslizarte por cuatro barandillas).



■ **Controles**

←/→ ↑/↓	Girar/Voltear
⊗	Saltar/Deslizarse sobre una barandilla
△ □ ○ (o R2 + ⊗,△,□ o □)	Agarres
L2 + □/○	Movimiento especial
L1 R1	Rotar

■ **Características adicionales**

El juego cuenta con siete pistas nevaditas y te brinda la oportunidad de elegir entre 21 tipos de tablas con las que lanzarte a probar diferentes acrobacias y piruetas. Prepárate para una avalancha de emoción.



En esta demo podrás embolsarte un buen fajo de libras esterlinas virtuales. ¡Qué suerte!

Who Wants To Be A Millionaire?

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Concurso
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Compulsivo y desesperante a partes iguales, *50x15, ¿Quién quiere ser millonario?* es un fenómeno televisivo que ha conseguido que mucha gente —Carlos Sobera, entre ellos— se forren de pasta. Siguiendo el formato del concurso, empiezas con una pregunta chupada y sigues avanzando a lo largo de cuestiones más rebuscadas y enormes sumas de dinero, hasta que te encuentras rozando el gran premio con las yemas de los dedos. Al igual que en la tele, dispones de tres ayuditas a tu disposición: el comodín de la llamada, el del 50% y el del público. Utilízalos sabiamente o te eliminarán del juego antes siquiera de empezar.

Aunque todavía está por ver si llegará a nuestras manos (y si lo hará en cristiano), al menos esta demo te permite «catar» el juego. Lo único que tienes que hacer es responder a las preguntas correctamente y podrás aspirar al premio gordo. Eso sí, antes tendrás que salvar el escollo lingüístico, puesto que la versión que te ofrecemos está en inglés.



■ **Controles**

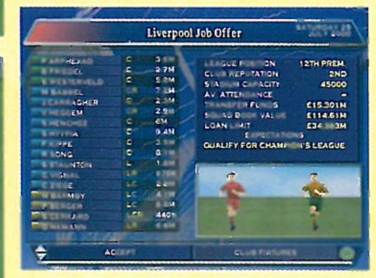
En pantalla.

■ **Características adicionales**

La versión completa cuenta con un montón de modos diferentes, incluidos el Fastest Finger (pulsar con rapidez), Head to Head (cara a cara) y el concurso propiamente dicho.







Ferguson, Ferguson... ¿No estarán hablando de la famosa Duquesa de York? ¿Se habrá pasado al fútbol? Pobre, cada día está más fea....

Alex Ferguson's Player Manager 2001

■ DISTRIBUIDOR	No disponible
■ GÉNERO	Gestión futbolística
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Con esta demo de *Alex Ferguson's Player Manager 2001* podrás comprobar cómo se vive la emoción del fútbol desde el banquillo durante ocho semanas.

■ Controles

En el modo Scanner

○	Cubrir
□	Balón/jugador
△	Aumentar la velocidad del juego
L1	Repetir la acción
L2	Mostrar los momentos más interesantes
START	Menús del juego
R1 + ↑↓←→	Cambiar la configuración del equipo

Modo Watch (igual que el anterior, excepto los siguientes controles)

R2 + ↑↓	Acercarse/alejarse
△	Cambiar el ángulo de cámara
R1 + ↑↓←→	Cambiar la configuración del equipo
R2 + △○×□	Seleccionar jugada preparada
○	Vista rápida

■ Características adicionales

En el juego de verdad existen tres modos de partido, y tanto los clubes como la indumentaria y los jugadores están totalmente actualizados.

«¿Dónde se ha metido Lara? Seguro que está escondida por alguna parte...»

The Mummy

■ DISTRIBUIDOR	Konami
■ GÉNERO	Acción/aventuras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

En la demo de este mes te encontrarás metido en el nivel de El Río de Sangre, un nombre de lo más sugerente. Los objetivos son bastante asequibles: mantenerte con vida, recoger todos los artilugios que puedas, esquivar la lluvia de rocas y antorchas y luego hacer surf por el susodicho Canal de Riego Sanguíneo. Si eres capaz de todo esto, tal vez logres salir de una sola pieza.

■ Controles

○	Saltar
□	Defenderte/rodar a un lado
△	Sacar el arma
L1	Girar 180º
L2	Ajuste de cámara
R1	Seleccionar arma
R2	Correr
START	Menús del juego

■ Características adicionales

En *The Mummy* te enfrentarás a todo tipo de peligrosos obstáculos, puzzles complicados y malos por doquier, incluidas momias, faraones y algún que otro arqueólogo rival.

■ Más información

Si quieres averiguar qué más se esconde bajo las andrajosas vendas de la momia, dirígete a la *preview* que apareció publicada en *PSMag 48*.



Video Gallery

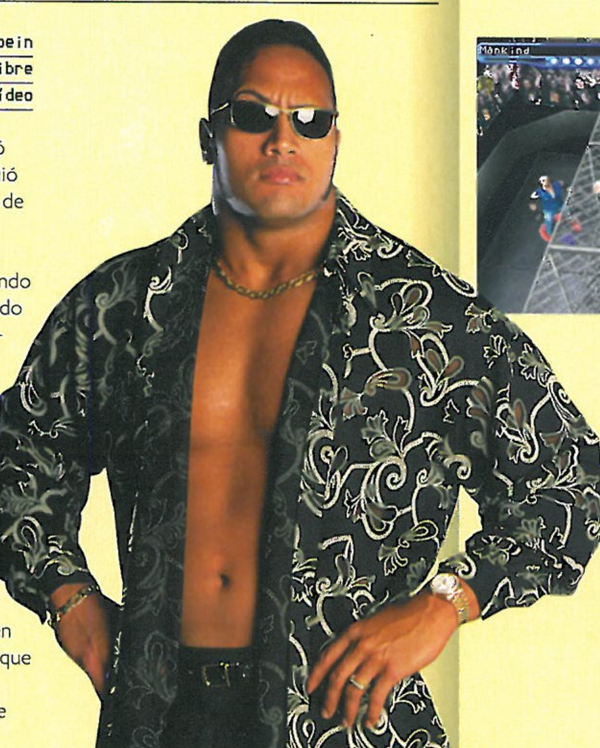
PSMAG TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

WWF Smackdown 2

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Juego de lucha libre
■ PROGRAMA	Vídeo

El primer *Smackdown* revolucionó los juegos de lucha libre: consiguió convertir unos penosos intentos de recrear un penoso espectáculo en una potencia que había que tener en cuenta.

Aunque el juego original sigue vendiendo copias a diestro y siniestro, estaba cantado que la secuela no se haría esperar. ¡Y ale-hop!, aquí la tenemos: *WWF Smackdown 2*. Conserva las características del original, incluida la *crème de la crème* de las filas WWF: Stone Cold, Trish Stratus y The Rock, para poner un ejemplo. Sin embargo, en esta ocasión hay más luchadores (50), más movimientos, más actividad de la cámara, más opciones y más modos de lucha disparatados. En resumen, todos los elementos que componen *Smackdown 2* son mucho más potentes que los de cualquiera de sus contrincantes. Échale un vistazo y te unirás a sus filas de incondicionales.





Soy el rey del mambo, y tú no. Chúpate esa

Moto Racer World Tour

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras de motos
■ PROGRAMA	Vídeo

Este juego resulta un soplo de aire fresco en lo que respecta a los títulos de motos. En lugar de ofrecerte la típica carrera de motos basada en un circuito o el igualmente típico juego de motocross plagado de pistas pringosas, *Moto Racer World Tour* te da la oportunidad de disfrutar de ambas opciones a la vez. Dicho de otro modo, estamos ante dos juegos en uno. Y sin coste adicional.

Se trata de una mezcla entre el puerco y resbaladizo barrizal de acción que es el motocross y la acción mucho más limpia y pura de las carreras sobre dos ruedas. Ambos tienen su propia selección de pistas y motos en oferta, que puedes trucar a tu gusto gracias a las infinitas opciones mecánicas que tienes a tu disposición. Prácticamente lo único que no podrás hacer es añadir un par de ruedas extras.

Con cuatro modos adicionales, incluidos Trials y Dragster, y uno de los mejores motores de carreras de motos que hemos visto (*PSMag 46*, 6/10), es indispensable que pruebes *Moto Racer World Tour* para disfrutarlo de verdad. En la demo jugable que te ofreceremos el mes que viene podrás hacerlo, pero por el momento tendrás que acomodarte bien en el sillón y disfrutar del espectáculo. Juramos no decir ni pío si te pillamos dando tirones de un manillar imaginario y haciendo ruiditos tipo «brrrum, brrrum».





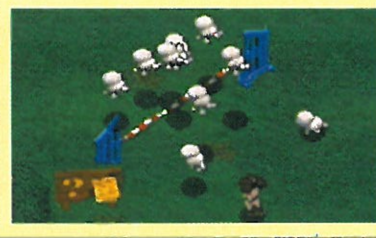
Ponte perdido con el barro más lustroso de *Moto Racer World Tour*

Sheep

■ DISTRIBUIDOR	Planeta DeAgostini
■ GÉNERO	Puzzles
■ PROGRAMA	Vídeo

S*heep* te adentra en el apasionante mundo de las ovejas y los pastores. Tienes que guiar a tus lanosas amigas a lo largo de siete mundos y 25 niveles diferentes. Tal vez piensas que un campo de pastoreo no puede ser muy distinto de otro, pero te equivocas. Tampoco esperes criaturas ovinas corrientes y molientes. Hay ovejas la mar de psicodélicas que bailan al más puro estilo discotequero y viajan por el espacio, dotadas de una EA (Estupidez Artificial) que simula el comportamiento de las ovejas. Con Bo Peep y Blue Peter, el destino de los rebaños de las ovejas Pastorales, Lanudas, Industriales y Neogenéticas está en tus manos. Sólo tú podrás protegerlas de acabar troceadas a cuartos a manos del Sr. Pear y sus malvadas vacas. No te pierdas detalle y a ver si te enteras de una vez de que en el mundo ovino ya no se lleva eso de que unos carden la lana y otros se lleven la fama.







¿Ovejas que se marcan bailoteos? ¡Quién sabe con qué tipo de locura nos saldrán la próxima vez esos desarrolladores chiflados!

3,2,1... A pitufar

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Carreras de karts
■ PROGRAMA	Vídeo

Nuestros diminutos y azulados amigos belgas están de vuelta, y esta vez han venido motorizados. Sí señor, los Pitufos, incluidos Papá Pitufo, la Pitufina y sus clásicos enemigos Gargamel y Azrael, son las últimas monadas del mundo de los dibujos animados que se atreven a enfrentarse a *Teleñecos Race-Manía* y *Crash Team Racing* en los más locos circuitos de karts.

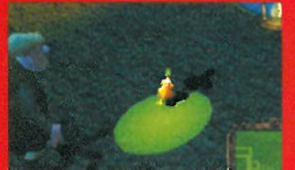
En *3, 2, 1... A pitufar* puedes pitupisar a fondo el pituacelerador en nueve pitufilocas pistas situadas en tres pitufimundos. Además de estas extravagantes pistas, también hay un modo de combate para multijugador y un pitufinivel adicional. Ahí tienes un avance de lo que te pitufiespera...



Nuestro pitufiexperto nos cuenta que estas criaturas tienen dos dialectos, «posiblemente a causa de un cisma religioso»

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

- EL GENIAL Y CACAREANTE ***CHICKEN RUN***
- EL CLÁSICO ARCADE ***FROGGER 2***
- LA LOCURA GALA DE ***ASTERIX***
- Y ADEMÁS, ***TOMB RAIDER CHRONICLES***, ***TIME CRISIS TITAN***, ***MAT HOFFMAN'S PRO BMX***, ***MS PAC-MAN*** Y MUCHO MÁS



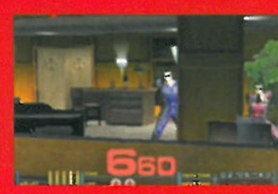
Chicken Run



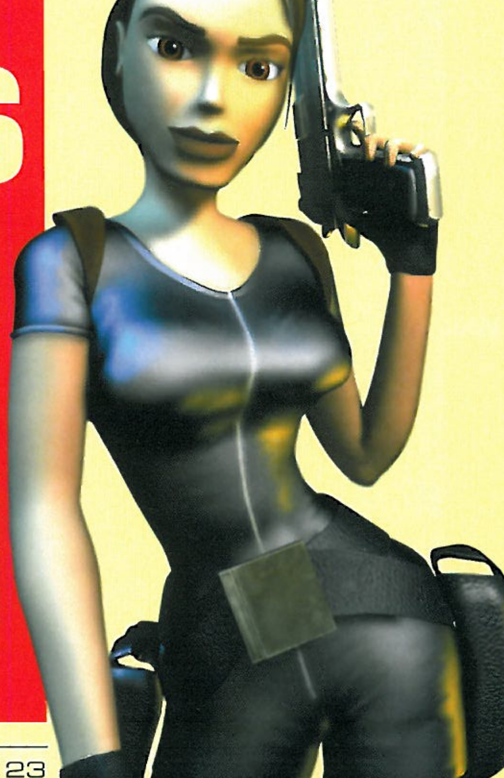
Tomb Raider Chronicles



Mat Hoffman's Pro BMX



Time Crisis Project Titan





Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

PS one™



PLAYSTATION PS ONE — 19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL — 990

CABLE RF TV Centro MAIL — 1.590



CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE — ~~4.500~~ 4.190



MEMORY CARD SONY PS ONE — ~~2.100~~ 1.990



PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER — 8.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 — ~~10.990~~ 6.990

DIGIMOND WORLD — ~~7.990~~ 7.490



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX — cons.



FIFA 2001 — ~~7.990~~ 7.490



FINAL FANTASY IX — ~~9.990~~ 9.490



THE LEGEND OF DRAGOON — ~~7.990~~ 7.490



007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE — ~~7.990~~ 7.490



007 RACING — ~~7.990~~ 7.490

ALIEN RESERRUECIÓN — ~~7.990~~ 7.490



CASTROL HONDA — ~~4.990~~ 4.490



CHICKEN RUN: E. EN LA GRANJA — ~~7.990~~ 7.490

CRASH BASH — ~~6.990~~ 6.490

DANCING STAGE EUROMIX — ~~6.990~~ 6.490



DINO CRISIS 2 — ~~6.990~~ 6.490

DINOSAURIO — ~~6.995~~ 6.490



DISNEY P. BUZZ LIGHTYEAR OF S. COMMANDO — ~~6.995~~ 6.490



DRÁCULA II EL ÚLTIMO SANTUARIO — ~~6.990~~ 6.490



DRIVER 2 — ~~7.490~~ 6.990



DUCATI WORLD — ~~7.990~~ 7.490



ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER — ~~7.490~~ 6.990



ESTO ES FÚTBOL 2 — ~~6.990~~ 6.490





EUROPEAN SUPER LEAGUE — ~~6.990~~ 6.490





F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 — ~~7.990~~ 7.490





KNOCKOUT KINGS — ~~7.990~~ 7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND — ~~7.990~~ 7.490

NBA LIVE 2001 — ~~7.990~~ 7.490

PATO DONALD CUAC ATTACK — ~~6.995~~ 6.490

SHEEP — ~~7.490~~ 6.990

SPEC OPS RANGER ELITE — 2.990



SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN — ~~6.990~~ 6.490



STAR WARS: DEMOLITION — ~~7.990~~ 7.490



TIGER PGA TOUR 2001 — ~~7.990~~ 7.490



TOMB RAIDER: CHRONICLES — ~~8.990~~ 8.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~8.490~~ 7.990

VANISHING POINT — ~~7.990~~ 7.490

WOODY WOODPECKER RACING — ~~7.990~~ 6.490



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790

CABLE SCART LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

2.190

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

~~4.990~~ 4.790

PlayStation
PS2 PlayStation 2

PLAYSTATION 2
74.900

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

4.990

DVD REMOTE CONTROL THRUSTMASTER

3.990

MEMORY CARD 8 MB.

~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION

6.990

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

SYSTEM SELECTOR PELICAN


4.990

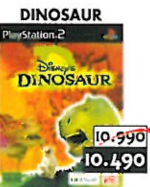
VERTICAL STAND
~~2.490~~ 2.290

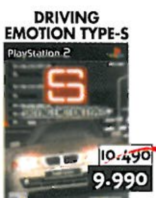
VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL
11.990

AQUA AQUA: WETRIX

~~7.990~~ 7.490

DEAD OR ALIVE 2
~~9.900~~ 9.490

DINOSAUR

~~10.990~~ 10.490

DRIVING EMOTION TYPE-S

~~10.490~~ 9.990

DYNASTY WARRIORS 2

~~9.900~~ 9.490

ESPN INTER. SUPERSTAR SOCCER
~~9.990~~ 9.490

ESPN INTER. TRACK & FIELD

~~9.990~~ 9.490

ETERNAL RING

~~9.995~~ 9.495

EVERGRACE
~~9.995~~ 9.495

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~10.490~~ 9.990

FANTAVISION

~~9.900~~ 9.490

GRADIUS III AND IV
~~9.990~~ 9.490

KESSEN

~~10.490~~ 9.990

MADEN NFL 2001

~~10.490~~ 9.990

MIDNIGHT CLUB
~~12.490~~ 11.990

NHL 2001

~~10.490~~ 9.990

ORPHEN: SCION OF SORCERY

~~12.490~~ 11.990

PATO DONALD CUAC ATTACK
~~10.495~~ 9.995

RAYMAN REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

~~9.990~~ 9.490

RIDGE RACER V

~~9.990~~ 9.490

SILENT SCOPE
~~9.990~~ 9.490

SMUGGLER´S RUN

~~12.495~~ 11.995

SSX: SNOWBOARD SUPERCROSS
~~10.490~~ 9.990

SUPER BUST-A-MOVE

~~9.990~~ 9.490

SURFING H3O

~~12.490~~ 11.990

TEKKEN TAG TOURNAMENT

~~9.900~~ 9.490

THEME PARK WORLD

~~10.490~~ 9.990

TOP GEAR DARE DEVIL

~~10.990~~ 10.490

X-SQUAD
~~10.490~~ 9.990

ESPN X-GAME SNOWBOARDING

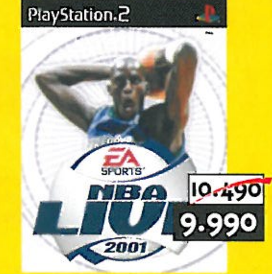
~~9.990~~ 9.490

FIFA 2001

~~10.490~~ 9.990

MOTO GP


~~9.990~~ 9.490

NBA LIVE 2001

~~10.490~~ 9.990

ONI

~~10.990~~ 10.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por internet 902 17 18 19



DISCOVI
DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA

¡CONSOLAS!

CASI TODO NUEVO Y DE OCASIÓN PARA CONSOLAS DEL MERCADO, NUEVAS Y ANTIGUAS. MSX, SPECTRUM, ATARI, NES, NASA, M. SYSTEM, MEGA DRIVE, SEGA SATURN, NINTENDO 64, PLAYSTATION, GAME BOY NORMAL, POCKET Y COLOR, NEO GEO POCKET COLOR, ETC. ADEMÁS PUEDES VENDERNOS TUS JUEGOS ANTIGUOS, LA CONSOLA Y LOS ACCESORIOS, AUNQUE NO TENGAN CAJA, SIEMPRE Y CUANDO FUNCIONEN BIEN.
ESTAMOS EN MOSTOLES, JUNTO AL POLIDEPORTIVO VILLAFONTANA, EN EL CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA.

ENVIAMOS A TODA ESPAÑA

¡¡Y SI QUIERES VER LA PLAYSTATION 2, VEN QUE YA LA TENEMOS!!

C/ SIMÓN HERNÁNDEZ, 53 L-18. C. Comercial VILLAFONTANA, Móstoles
T. 916.475.788
Web: en construcción E-MAIL: CONSOLAS@jazzfree.com



Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguentes teléfonos:

Madrid 91 417 04 83

Barcelona 93 254 12 50













~~9.990~~

74.900 ptas

Consola + Control

9.490 ptas

















GAME BOY COLOR



19.900 ptas

Consola + Control



~~9.990~~

9.490 ptas



~~7.990~~

7.490 ptas

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas validas hasta fin de existencias
*Precios validos salvo error tipográfico.



Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE — Ute. Blasco Ibáñez, 75

CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA — Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA — Alfonso XIII, 66

GRANADA 958294007 — GRANADA — Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO — Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES — Avda. Guadalajara, 36

MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL — Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán

MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA — Velez Malaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA — Avda. Juan Sebastian Elcano, 156

MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL — José Palanca, 1 Urb. El Torcal

MÁLAGA 952297500 — FRANJU — Avda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA — Avda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 — CARAVACA — Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA — Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península: 750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

NÚMERO 5 YA A LA VENTA



MUNDO GAMES



Precios válidos salvo error tipográfico

<<Nuestras Tiendas>>

CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)	**MADRID** Vital Aza 48 (91 408 95 57)
PLASENCIA Dor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)	**MADRID** Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)	**MADRID** Av. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
PAMPLONA Padre Barrace 5 B° (948 26 93 91)	**FUENLABRADA** Zamora 13 (91 697 40 54)
GERONA (La Junquera) Ctra. N-II Villena "El Cervol" (972 55 42 76)	
RONDA Av. Málaga/E. Redondo (952 19 00 64)	



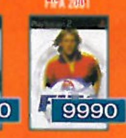
FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONOS: 91 551 00 04 / 677 62 89 65

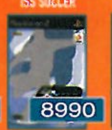
PEDIDOS 91 433 16 44

ENVIOS
• Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (península)
• Vía Postal 3 días: 490pts


PLAYSTATION 2







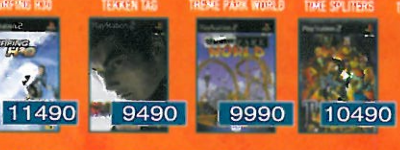





Armored Core 2 9990 · Dead or Alive 2 9490 · Dinosaurio 10490 · EA F1 Champs. 9990 · FIFA 2001 9990 · Int. Track & Field 8990 · ISS Soccer 8990 · Kessen 9990 · Midnight Club 9990 · Moto GP 9490 · Pato Donald Cuac 9490 · NBA Live 2001 9990









Rayman 2 10490 · Ready to Rumble 9490 · Ridge Racer V 9490 · Silent Scope 8990 · SSX 9990 · Surfing H3O 11490 · Tekken Tag 9490 · Theme Park World 9990 · Time Splitters 10490 · Top Gear Daredevil 10490 · Unreal Tournam. 9490 · XGames Winter 8990 · Zone + Demo MGS2 8990



Dreamcast













Chicken Run 8990 · Dinosaurio 8490 · Ferrari 355 8490 · F1 World Grand Prix 2 8490 · Int. Track & Field 7490 · Metropolis Street 8490 · Phantasy Star 8490 · Quake 3 8490 · Rainbow Six 8490 · Ready to Rumble 2 8490

Sega GT 8490 · Shenmue 8490 · Silent Scope 7490 · Sonic Adventure 4990 · Space Channel 5 8490 · Space Race 7490 · Time Stalker 8490 · Tony Hawk 2 8990 · T.Raider Chronic. 8990 · Virtua Tennis 8490


PlayStation
PS one











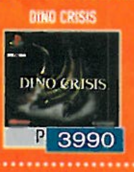




Alien Resurreccion 7490 · C-12 Resistance CONS. · Crash Bash 6990 · Digimon World 8490 · Dinocrisis 2 6490 · Dracula 2 6490 · Driver 2 6990 · El Mundo Nunca 7490 · FIFA 2001 7490 · Final Fantasy IX 9290 · ISS 2001 6490 · Legend of Dragon 7490 · La Sirenita 2 6490

Mike Tyson Boxing 7490 · Ms Pacman 6490 · NBA Live 2001 7490 · Pato Donald Cuac 6490 · Point Blank 3 CONS. · Po. Blank+ Pistola 7990 · Rayman 2 6290 · Spiderman 7490 · The Mummy 6490 · Tony Hawks 2 7490 · Tomb Raider Chronic. 7490 · 007 Racing 7490 · 102 Dalmatas 6490


PlayStation PLATINUM VALUE SERIES











Cool Boarders 2 3690 · Dino Crisis 3990 · Final Fantasy 8 3690 · Gran Turismo 2 3690 · Metal Gear Solid 3890 · Ridge Racer 4 3690 · Silent Hill 3890 · Spyro 2 3690 · Star Wars Ep.1 2490 · Street Fighter Xplus 3990 · Tarzan 3690


GAME BOY COLOR



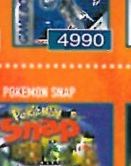







Deadly Skies 5290 · Donkey K. Country 6490 · Intern. Karate 5490 · I. T&F Summer Games 5290 · Lucky Lucke 5490 · La Gran Av. Pitufos 5490 · Mario Tennis 5490 · Metal Gear Solid 5290 · Pokemon (todos) 5490 · Supercross Freestyle 4990 · The Mummy 5290 · Tintin. Prisoners 5490 · Wario Land 3 5490

NINTENDO 64





Daffy Duck 9490 · Mario Tennis 9290 · Mario Party 2 9290 · Mickey Speedway USA 11990 · Pato Donald Quack Attack 9490 · Perfect Dark 9290 · Pokemon Snap 9990 · Turok 3 9990 · Zelda 2 11990


PC CD ROM












Aikens Artifact 4990 · Baldurs Gate 2 6490 · Colin Mac Rae 7490 · Combat Flight Sim. 2 6490 · Crimson Skies 6490 · F1 Season 2001 5990 · FIFA 2001 5990 · Midtown Madness 2 6490 · Monkey Island 6990 · Resident Evil 3 7490 · T. Raider Chronicles 7490

PLAYSTATION 2 74900
Memory Card: 6.690 pts. · Mando Dual 2: 4.990 pts. · Cable RGB: 990 pts. · Cable RFU: 1.690 pts. · DVD C. Remoto: 3.990 pts.

PSX


Megastick 990 · Volante 6990
Memory + Llavero: 1.690 pts. · Mando Dominium: 1.490 pts. · Cable RFU: 1.490 pts. · Cable RGB: 990 pts.

DREAMCAST 19990


DreamCast + NBA 2K o Eco Dolphin = 24.990
Raton: 4.990 pts. · Mando Sega: 4.990 pts. · Man. Gamectric: 3.990 pts. · Pistola G.: 5.990 pts. · Memory 2MB: 3.490 pts.

GAME BOY COLOR 11990
Adapt. Corriente: 1.290 pts. · Link Cable: 1.290 pts. · Bolsa Pokemon: 1.990 pts. · Maleta Madcatz: 3.990 pts.



SINDICATO DEL JUEGO
JUGAR ES UN DERECHO
JUEGO EN RED / INTERNET
SOLO EN TIENDAS ESPECIALIZADAS MGK
TIENDAS M·G·K
LOS PESOS-PESADOS del VIDEOJUEGO
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
Tienda Virtual: www.mgk.es
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA FINESTRAT
Tel. 966 831 569
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 28
Tel. 924 30 40 72
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcobendas
C. C. LA GRAN MANZANA
Avda. España, s/n
Tel. 916 639 509
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
Cieza
C/. Ello, s/n
Tel. 968 456 639
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 165 802
SANTANDER
Santander
Centro Com. CARREFOUR
Tel. 942 345 239
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicent, 5
Tel. 975 239 015
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
PS one
DIGIMON
DIGIMON WORLD
FINAL FANTASY IX
La última obra maestra de Squaresoft para tu Playstation™
DRACULA 2 EL ULTIMO SANTUARIO
LEGEND OF DRAGOON
VANISHING POINT
FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
ACCESORIOS COMPATIBLES PSONE/PSX/PS2
THRUSTMASTER
360 MODENA
VOLANTE + PEDALES
FREESTYLER BOARD
TABLA DE SURF/SKATE
DON'T THINK FEEL
MINI VOLANTE
MINI MOTORCYCLE RACER
BLAZE
PISTOLA FALCON
CON PEDAL Y PUNTERO LASER
PS2
PlayStation.2
ARMORED CORE 2
EVERGRACE
NBA LIVE 2001
VANISHING POINT
MOTO GP
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y LLEVATE A CASA UN REGALO MGK!
Club M·G·K
www.mgk.es
previews trucos noticias novedades Chat top 10
¡RECICLA TU COLECCIÓN!
MGK TE DA LA OPORTUNIDAD DE VENDER TUS JUEGOS Y PELICULAS DVD USADOS PARA ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
¡PREGUNTA EN TU TIENDA MAS CERCANA!
1/2 HORA DE JUEGO o INTERNET ¡GRATIS!
Recorta y presenta este cupón para disfrutar de 30 minutos GRATIS de juego o internet en cualquier tienda MGK con SINDICATO DEL JUEGO
*Oferta no acumulable válida hasta 31-3-2001
¿PIENSAS ABRIR TU PROPIA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK!
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

USCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
envío a domicilio | $ compraventa usados
club del cambio | juegos en red



ALBACETE
Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE
f. 967 50 72 69)
NUEVA APERTURA!!
lle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE
elf. 967 19 31 58)
Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400
BACETE (Tlf. 967 17 61 62)
Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE
f. 967 34 04 20)

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE
f. 96 522 70 50)
da. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206
LICANTE (Tlf. 96 666 05 53)
NUEVA APERTURA!!
Andrés Lambert, 5 -JAVEA -23730
ICANTE (Tlf. 96 579 63 22)

BADAJOZ
da. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300
DAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870
RCELONA (Tlf. 93 894 20 01)
ulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B
LANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA
f. 93 814 38 99)
NUEVA APERTURA!!
Brutau, 202 -SABADELL 08203
RCELONA (Tlf. 93 712 40 63)

CÁDIZ
Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ
f. 956 22 04 00)

CANTABRIA
Juan XXIII, s/n Local -MALIAÑO -39600
NTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

GIRONA
Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

GRANADA
Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA
f. 958 80 41 28)

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN
f. 987 25 14 55)

MADRID
a del Manojo de Rosas, 95
UDAD DE LOS ÁNGELES
021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600
ALAGA (Tlf. 95 282 25 01)

OURENSE
PRÓXIMA APERTURA!!
enida de la Habana, 69 - Bajo
003 OURENSE

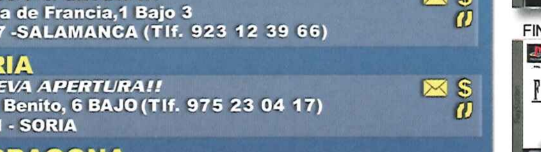
SALAMANCA
NUEVA APERTURA!!
Peña de Francia,1 Bajo 3
007 -SALAMANCA (Tlf. 923 12 39 66)

SORIA
NUEVA APERTURA!!
an Benito, 6 BAJO (Tlf. 975 23 04 17)
001 - SORIA

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202
RRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

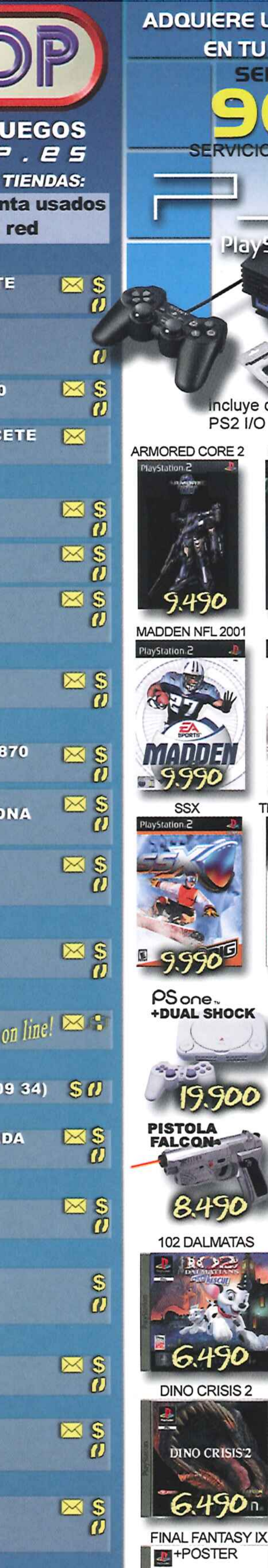
VALENCIA
Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA
f. 96 333 43 90)

VIZCAYA
General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO
f. 94 447 87 75)
da. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902
ZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

PS one™ PlayStation®2





PS2 PlayStation 2 — 74.900 — incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector

DUAL SHOCK 2 PS2 4.990 | MEMORY CARD 8Mb PS2 6.490 | MULTITAP PS2 7.490 | AV CABLE 2.790 | ADAPTADOR RFU 3.990
DVD REMOTE CONTROL Logic 3 4.990, Pelican 4.490 | STAND VERTICAL 2.490 | STAND HORIZONTAL 2.490 | PISTOLA P99K 8.990










ARMORED CORE 2 9.490 | DEAD OR ALIVE 2 9.490 | DRIVING EMOTION 9.990 | FIFA 2001 9.990 | INT. TRACK & FIELD 9.490 | I.S.S. 9.490 | KESSEN 9.990 | KNOCKOUT KINGS 9.990
MADDEN NFL 2001 9.990 | MOTO GP 9.490 | NBA LIVE 2001 9.990 | ONI 10.490 | RAYMAN REVOLUTION 10.490 | RIDGE RACER V 9.490 | ROBOT WARLORDS 7.490 | SHADOW OF MEMORIES 9.490
SSX 9.990 | TEKKEN TAG TOUR. 9.490 | TIGER WOODS PGA TOUR 2001 9.990 | TIME SPLITTERS 10.490 | UNREAL TOURNAMENT 9.490 | WILD WILD RACING 9.490 | X WINTER GAMES 9.490 | ZONE OF THE ENDERS 9.490










PS one +DUAL SHOCK 19.900 | PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb 22.490 | PS one +DUAL SHOCK +BATTLE SHOCK +MEMORY CARD 1Mb 23.490
AÑADE ESTA MOCHILA A CUALQUIERA DE LOS TRES PAK DE CONSOLAS PSone POR TAN SOLO 1.500 pts.
MOTORBIKE 9.490 | VOLANTE McLAREN 11.990










PISTOLA FALCON 8.490 | PISTOLA P7K 4.990 | PISTOLA P99K 8.990 | DUAL SHOCK 4.500 | BATTLE SHOCK 3.490 | RATON SAMURAI 1.990 | M.CARD SONY 2.100 | M.CARD PELIKAN con funda 1.390 | SCREENBEAT SOUNDSTATION 9.990

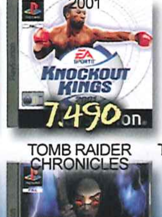


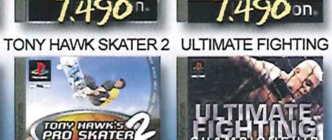
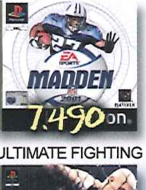






102 DALMATAS 6.490 | BUZZ LIGHTYEAR 7.490 | CALIFORNIA WATER SPORTS 4.490 | CASTROL HONDA VTR 4.990 | CRASH BASH 6.490 | DANCING STAGE EUROMIX 7.490 | DIGIMON WORLD 7.490
DINO CRISIS 2 6.490 | DRIVER 2 6.990 | DUCATI WORLD 7.490 | EUROPEAN SUPER LEAGUE 5.490 | F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 7.490 | FEAR EFFECT 2 CONS. | FIFA 2001 7.490
FINAL FANTASY IX +POSTER 9.490 | I.S.S. 6.990 | KNOCKOUT KINGS 2001 7.490 | LEGEND OF DRAGOON 7.490 | MADDEN NFL 2001 7.490 | MEDAL OF HONOR 2 +CAMISETA 7.490 | MORT THE CHICKEN 4.490
NBA LIVE 2001 7.490 | SUPERCROSS 2001 7.490 | TOMB RAIDER CHRONICLES 7.490 | TONY HAWK SKATER 2 6.990 | ULTIMATE FIGHTING 7.490 | VANISHING POINT 7.490 | VIRTUAL KASPAROV 4.990

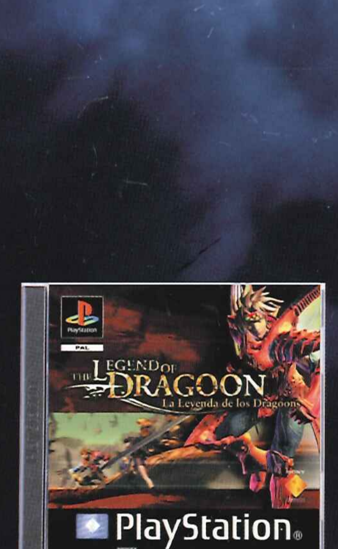


SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391





Derecha o izquierda. Cara o cruz. Instinto o razón. Si en la vida real tienes muchas ocasiones en las que no queda más remedio que elegir, imagínate lo que te espera en Legend of the Dragoon. Un mundo de fantasía como nunca nadie antes había imaginado. Una historia en la que te tocará decidir cuál será tu destino y el de los que te rodean. Es fácil que te equivoques. Es fácil que tomes el camino erróneo. Pero recuerda: es siempre mejor arrepentirse de lo que uno ha hecho que de lo que nunca se atrevió a hacer.



TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.es.scee.com

"PlayStation logo" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation logo" is a trademark of Sony Corporation. © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. TBWA
Developed by Sony Computer Entertainment Inc.